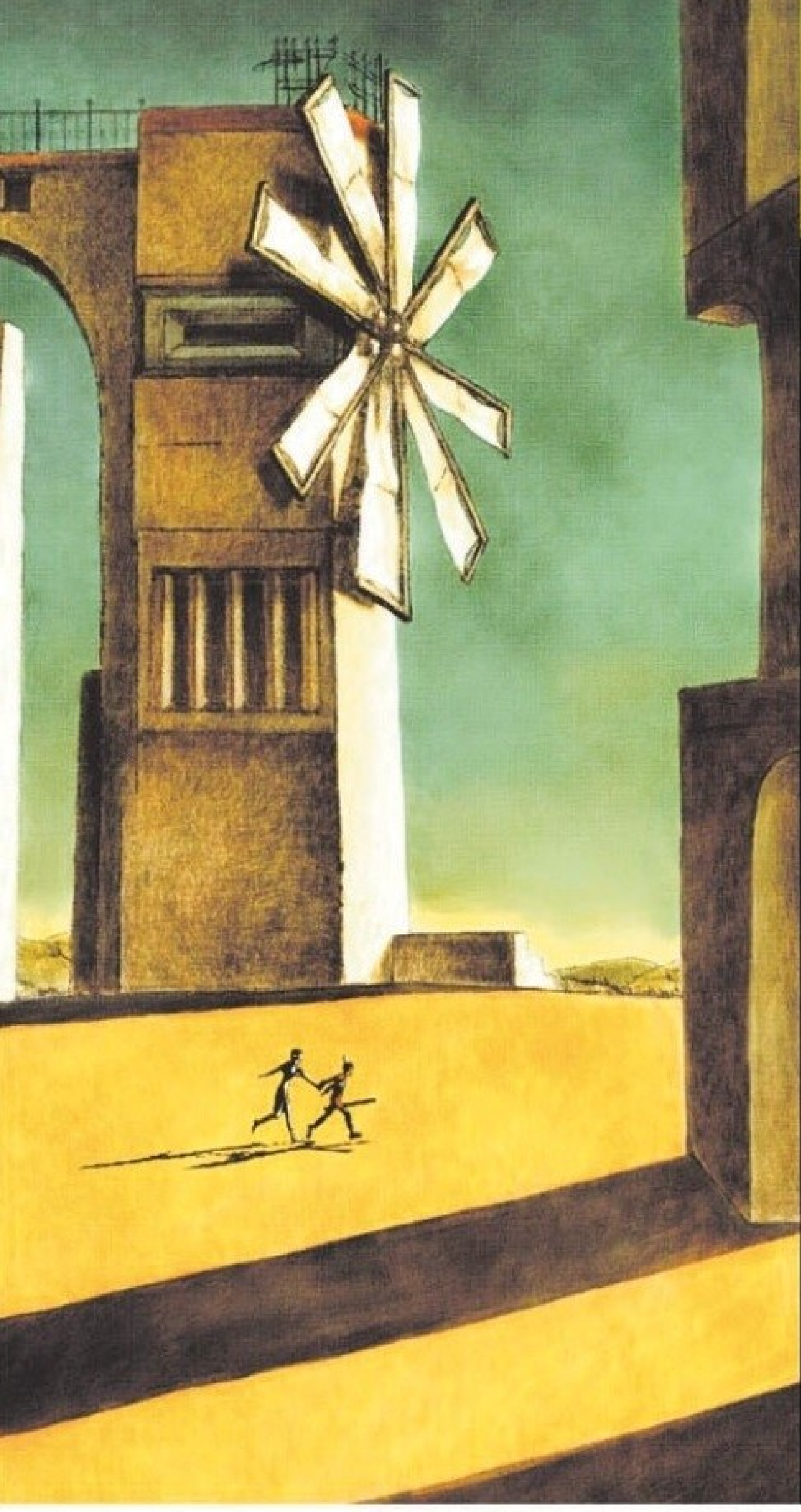






上田文人の世界

～言葉のないゲームはどのように生まれたのか？

The World of Fumito Ueda

ICO/Shadow of the Colossus/The Last Guardian



KADOKAWA
「上田文人の世界」制作委員会

上田文人の世界

～言葉のないゲームはどのように生まれたのか?



「上田文人の世界」制作委員会



The World of

Fumito Ueda

ICO
Shadow of the Colossus
The Last Guardian



●本書での表記について
「プレイステーション」を「PS」、『ワンダと巨像』を「ワンダ」、『人喰いの大鷲トリコ』を「トリコ」、「ソニー・コンピュータエンタテインメント(株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの旧社名。上田文人氏が2011年まで所属していた)」を「SCE」と略している場合があります。


PLAYSTATION EXPERIENCE
IN
SAN FRANCISCO
MOSCONE WEST – DEC 5TH-6TH 2015
The LAST GUARDIAN
BEST OF E3
NOMINEE

目次

ICO

角の生えた少年イコが、 謎めいた少女ヨルダと城からの脱出を目指す物語。 幻想的な世界へ自分が入り込んだかのような感覚の中で冒険するというゲームデザインが国内外で高い評価を得て、 ゲームデザイナー上田文人の名を世に広める最初のきっかけとなった。

ICO

発売日：2001年12月6日（プレイステーション 2、国内版）／プラットフォーム：プレイステーション 2、プレイステーション 3／ジャンル：アクションアドベンチャー





ワンダと巨像

禁断の地に潜む「巨像」を倒すべく、 孤独な戦いに挑む青年ワンダの姿を描く。 ワンダの数十倍もある巨大な巨像に、 よじ登って戦うというかつてないシステムと、 上田氏が紡ぎ出す独自の世界観、 いつまでも余韻が残るような表現手法が好評を博し、 世界中で支持された。

ワンダと巨像（英題：Shadow of the Colossus）

発売日：2005年10月27日（プレイステーション 2、国内版）／プラットフォーム：プレイステーション 2、プレイステーション 3、プレイステーション 4／ジャンル：アクションアドベンチャー

人喰いの大鷲トリコ

『ワンダと巨像』から11年を経て発売された待望の3作目。 主人公の少年が、 「トリコ」と呼ばれる人喰いの大鷲と出会い、 次第に絆を深めながら忘れられた巨大な遺跡を冒険する。 AIで表現されるトリコのリアルな命や心、 そこに生じる感情の交流が大きな話題を呼んだ。

人喰いの大鷲トリコ（英題：The Last Guardian）

発売日：2016年12月6日／プラットフォーム：プレイステーション 4／ジャンル：アクションアドベンチャー







はじめに

世界初のビデオゲームと呼ばれる『Tennis for Two』の登場から65年――。コンピュータテクノロジーは進化を続け、比例するようにビデオゲーム市場も拡大を続けている。『ファミ通ゲーム白書2022』によると、2021年のゲーム市場はワールドワイドで21.9兆円。日本国内の市場だけを見ても2兆円規模となっている。

家庭用ゲーム機の登場以降、日本はビデオゲーム市場において格別の存在感を示しており、世界中から最新作が望まれている。ビデオゲームの特筆すべきところは、数百億の開発費をかけて制作されたゲームもあれば、少人数で作ったゲームもあるということだろう。さらに言えば、大作が必ずしもヒットするとは限らず、少規模制作であっても作家性が評価されて大作を凌ぐ売上を誇るゲームもある。商業的な側面はあるものの、ビデオゲームはエンターテインメントであり、作家性が評価される媒体だということを表している。

ビデオゲームにおける「作家性」は希少なもので、ひとりですべてを作り切ることが難しいゲームにおいて、プレイヤーの記憶に深く刻まれる作品というのは頻繁に現れるものではない。近年ではインディーゲームの台頭もあり、個性豊かなゲームを遊べる環境にあるが、プレイを終えたのち、ディレクターの名前を覚えるほどの作品と出会うのは稀なことだ。

インタラクティブな媒体であるビデオゲームは、ほかのエンタメ作品と比べても高い没入感を有している。だからこそプレイしたときに琴線に触れる作品は、プレイヤーの記憶に鮮烈に残り、時代を経ても語り継がれるものとなっている。

「あなたが選ぶ"心に残るビデオゲーム"は?」――ありふれた話題だが、だからこそ1本を選ぶのは困難だ。だが、多くの方が名前を挙げるタイトルがある。

それまで当たり前だった体力やスコアなどの画面表示を排除して、プレイヤーへの説明をなくした『ICO』。巨大な敵との戦いに焦点を当て、境目のない世界を作り上げた『ワンダと巨像』。虚構の世界の中に、実際に大鷲が存在しているのではないかと錯覚するほどの自然さを表現した『人喰いの大鷲トリコ』。

ゲームデザイナー上田文人氏の手がけた作品は、いずれもプレイした人の心を揺り動かし、その感想を語るときに言葉を選ぶタイトルとなっている。氏がディレクターを務めたゲームは、なぜこれほどプレイした人の心に残り続けるのか?本書では上田文人氏へのインタビューを織り交ぜつつ、その魅力に迫っていきたい。

ゲームの企画はその存在意義を考えることから始まる

—ゲーム制作において、どのようなことから始められるのでしょうか？

さまざまなゲーム企画を考えた上で、そのゲームを作る必要があるのか、作る意義があるのか、イノベーティブかどうか、これらの点を検討するところから始めます。そこをクリアした後にアート周りの検討をしますね。もともと自分はCGアニメーターという事もあって、モデリングやモーション、アート全般のパートに対し、より強いこだわりがあります。ありきたりな構図、色彩、キャラクターデザイン、ゲームアイデアならば、わざわざ自分でディレクションする必要も、優位性もありませんから。

—気持ちのありようやルーティーンなど、制作中にこれは欠かせないというものはありますか？

長いゲーム開発においてモチベーションを保ち続けることは難しいのですが、自分の場合は「作りたいアイデアがゲームプログラムとして動くところを早く見たい」という願望があり、それがモチベーションにつながっています。たとえば『ICO』の場合は、幼いころに見た怖いCMや、行ったことのない異国のイメージの再現。ゲーム的な要素では、新しいレンダリング手法、手をつなぐという新規メカニクス、AIで動くキャラクターというテクニカルなアイデアとの組み合わせなどになります。

—作品を作る上で、大切にしている考え方についてお聞かせください。

すべての要素に必然性があり、それらの要素がお互いに調和している、調和の形が美しい、調和の仕方が面白い。そういったことは特に大事にしています。たとえば、『ICO』の主人公である少年（イコ）の頭から生えている〝角〟は物語の上でも重要な設定ですが、この角には「遠くからでもプレイヤーキャラクターであることがわかる」という利点があります。また、ゲーム中にイコとヨルダの言葉が通じないのは、そのほうが物語の整合性をとりやすかったためで、かつプレイヤーに手をつなぐ必要性があることに説得力をもたせるためのものでもありました。ヨルダが連れ去られたらゲームオーバーというシステムは、イコとヨルダの関係性をより強固にできたと思います。

—なるほど、イコとヨルダの関係には、そのような意図もあったのですね。

加えて、ゲーム情報誌やニュースサイトに作品の紹介が載った際に、そのゲーム画面を見た方が手を止めるようなものにするということも強く意識しています。そのため、ぱっと見ただけでも気になるビジュアルや、年齢層を問わず響くようなものを、何かしら取り入れています。

ほかには、既存のゲームのお約束や、ゲーム独自の表現を疑うこと。これらも常に意識しています。ゲームの中にあるさまざまな要素に対して、本当に必要なのか、その表現方法でいいのか、といったことです。現実世界で、人は普段の生活の中でそこまでジャンプしませんし、セーブポイントもありません。そこに常に疑いを持つことで、ビデオゲームに慣れていない人にも興味を持ってもらえる作品にできるのではないかと。

—作品全体のテーマについては、どのように決められているのでしょうか。

「動物との絆」とか、「強大なものに立ち向かう勇気」、「自己犠牲」といったわかりやすい言







上田文人のゲームの話。

~ゲーム制作についての考え方~

上田氏が手掛けた3作、『ICO』『ワンダと巨像』『人喰いの大鷲トリコ』は、どんなコンセプトのもとに生まれたのだろうか。壮大な物語の裏に隠された、上田氏のゲーム制作に対する思いをご本人に語っていただいた。



ゲームだからこそ「リアリティ」や「実在感」は重要

――上田さんの作品には独特の世界観がありますが、世界を創り上げる際に統一している要素などがあればお聞かせください。

世界を構築する際に心がけているのは「リアリティ」や「実在感」です。リアリティがあるからこそ、その中にいる真っ白な少女、巨像、大鷲といった「非現実的なもの」に対して、実在しているかのような感覚をもたせることができます。そのような、少しだけど極端な「ウソ」をつくために、リアリティや実在感が必要なのだと思っています。寝ている時に見る夢って、とても怖いことがありますが、起きてから思い出してみても何が怖かったのかわからない。その理由は、寝ている時はその夢が現実だと感じているからです。現実だと感じさえすれば、さほどドラマチックなことが起こらなくても、人は心を動かされます。むしろ、ドラマチックなことが起きたとしても、自分にとって現実味を感じられないのであれば、心が動くことはない。

自分としては、どんなフィクションにもリアリティが重要だと思っています。「創作」という気球を飛ばすときに、荷物(創作)をたくさん積むのは容易ですが、その積載量に見合った浮力(リアリティ)を得るためには手練手管の限りを尽くすことが必要となります。

たとえばキャラクターモーションでいえば、人が無意識に行っている歩行や何気ない表情変化について、自然に見せるのはとても難しい。そういったものよりは、アクロバティックで派手な動きのほうがごまかしがききます。これは建造物にも言えることで、日本人にとっての西洋の城などがまさにそうですね。現実的ではありますが、日常的に触れているものではないので、リアリティラインが比較的ゆるい。『ICO』『ワンダと巨像』『人喰いの大鷲トリコ』で使用した、やや平面的なキャラクターシェーダー(キャラクターの見え方を処理するプログラム)も、そういった理由で採用したものです。

――なるほど、リアリティラインを下げるということも、とても重要なのですね。

2Dのころのゲームでも、世界が記号化されていることによって、かえってリアルさを感じることができました。たとえばキャラクターの肌を、毛穴まで表現することがリアリティにつながるかというと、必ずしもそうではないでしょう。映像に関して言えば、すべてが写実的であることが必ずしもリアリティにつながるわけではなく、逆に抽象化することによってプレイヤーの想像をかきたて、脳内で補完される



葉で形容されるものはあまり好みません。すべてを一言で表せるほどシンプルなものではないと考えているので、テーマについて聞かれるといつも困ってしまいます。夢を壊してしまうかもしれませんが、ゲーム制作全体からみると、世界観やキャラクターの設定は20%程度、テクスチャーや3Dモデルなどのアセット作成と実装でも30%程度です。残りの50%はさまざまな問題の解決になります。ゲーム開発の実情は問題解決が大半なので、そういったことを考えている余裕はないといいますか……。

――物語やキャラクターについてはいかがですか？

その世界に実在感がある、という点は、創作物を作る上では特に大切だと思っています。ゲームをプレイしている時だけではなく、プレイしていない時でもその世界を感じてもらえるのが理想です。操作した時の感触と映像が、頭の中にフラッシュバックするようなものこそ優れたゲームだと思います。そして実在感を感じ、思いをはせられるものは、ゲームに限らず優れた作品だと思います。

さきほど述べたように、もともとCGアニメーター出身ということもあって、キャラクターを動かしたり、エフェクトを作成したりすることが好きというのが根底にあります。セリフではなく、動きで感じさせたり、テキストでは表現できないような含みや複雑さを表現したい。言葉にすると野暮だったり、照れくさかったりするようなことも、動きや演出でならうまく表現できるのではないかと考えています。

――上田さんがこれまで手がけられた3作ともに年若い男性が主人公ですが、何か意図があるのでしょうか？

特に意図がある訳ではないですが、『ICO』では手をつなぐ相手が女性ということで、セクシャルな印象が強くなりすぎないように13歳という設定にしました。『ワンダと巨像』は『ICO』の反動もあって、比較的成人に近い年齢設定にしています。ワンダはあえて「ゲームの主人公」らしくした部分もあります。一方『人喰いの大鷲トリコ』では、『ICO』の時よりももっと幼い主人公にして、強く頼もしい存在である大鷲（トリコ）とのコントラストを強調しました。

――3作を通して、「角」や「光と影」が重要な存在になっているとも感じますが、これも理由があってのことなのでしょうか。

『ICO』の角は先ほどお伝えしたとおりですが、もともと当時の低解像度表現の中でトレードマークとなるものを、というところからの発想でした。マリオのヒゲと同じようなものです。それ以降の作品、『ワンダと巨像』と『人喰いの大鷲トリコ』に登場する角は、共通の世界観として関連性を持たせるために取り入れたものです。

また、ゲーム中に「光と影」の対比を象徴的なイメージとして取り入れているのは、『ICO』開発当時の3Dゲームグラフィックが、原色を多用したものや、薄曇りのライティングを感じるものが多かったことに端を発しています。印象派絵画のような本当の太陽光と影を意識した画面にすれば、当時の他のゲームとの差別化ができるだろうとも考えていました。全体の色彩については、ディズニーから東映アニメーション、スタジオジブリへと引き継がれているセル画アニメ、その少しくすんだ色味の影響も強いと思います。



ンを同期させることを意図したのでしょうか？

これは特に意図したわけではなく、合理的にそうなったものです。〇ボタンや×ボタンでは他のボタンと併用して押すことが難しいので、必然的に、ひと差し指や中指を使うRボタンかLボタンとなりました。ボタンを押しっぱなしにするようにしたのは、体感に近いと感じたためです。手をつないだり、しがみついたりする動作は、現実世界でも意識的に維持する動作ですから。

ゲームだからこそできる特別な体験を味わってほしい

――他のエンターテインメントとゲームを比較して、上田さんが思うことはありますか？



「映画」への憧れは常にあり、映画的な特別な体験を提供したいとは思っていますが、「映画のようなもの」を作りたいとは思っていません。「映画」が複雑なレシピや素材の分量、盛り付け（つまり脚本や演出）を自在にコントロールできるフルコースの料理だとしたら、「ゲーム」はお客さんが調理をするバーベキューや、もんじゃ焼きのようなものに近い。お客さんに手の込んだメニューを委ねることは難しいですから、料理そのもののクオリティよりも、おなかの減り具合や調理の苦労によって得られる「相対的な旨さ」を狙うほうが、ゲームには向いていると思っています。

――エンターテインメントの中におけるゲームの地位も、近年は大きく変わってきましたね。

そうですね。産業規模として大きく成長した中、日本国内のエンターテインメントの中でもそのまま海外で評価されている数少ないものがビデオゲームだと思います。ただ、日本ではビデオゲームよりも映画や音楽のほうが、より評価されやすく、欧米に比べるとまだまだ地位が低いのではないかと思いますが。





ことでリアリティを感じさせることができると思うのです。

登場するキャラクターが少ないことも、ゲーム世界のリアリティを保つためです。これは、表現としてどうしても不自然になりがちなノンプレイヤーキャラクターを排除していった結果でもあります。

――ゲーム中に特定の国や時代が出てこないことも特徴のひとつだと感じるのですが、これはなぜでしょうか?

できるだけ特定のバックグラウンドを想起させないよう、無国籍を目指すようにしています。無国籍にするという点については、リアリティラインを下げることに加え、ゲームデザインの都合でキャラクター設定を調整、変更しやすいという利点もあります。各作品の舞台となっている場所も同様で、なるべく特定の国や時代、建築様式によらないようにしています。これもまたレベルデザインに対応しやすいようにするためです。ただし、ゲームのために造られた世界ではなく、もともとそこに存在していたような、実際にありそうで、どこにも存在していない世界。そんな場所にするよう心がけています。

『ICO』『ワンダと巨像』に関しては、18世紀のイタリアの画家、ピラネージのエッチング版画の影響も大きいです。これはかつて背景アーティストとして『ICO』制作に参加していた、イラストレーターの笹井一個さん(故人)に教えてもらったものです。

ゲームの最新技術を生かして「生命」を感じる世界を創る

――ビデオゲームの技術は年を重ねるごとに進化してきました。この進化する技術が、上田さんの作品に影響を与えた部分があればお聞かせください。

ビデオゲームは、コンピュータテクノロジーとともに進化してきた表現メディアです。表現色数やスプライト、それらを使った多関節のキャラクター、ワイヤーフレームの3D表現からポリゴンなどは、聞いたことのあるテクノロジーだと思います。ただ、自分はコンピュータテクノロジーをすごろくのサイコロや、テーブルトークRPGのゲームマスターといったものの肩代わりとして使うよりも、画面の中に生命を感じさせたり、世界を感じさせたりするほうに使いたい。


技術面で重視した部分は作品によって異なります。『ICO』の場合はキャラクターモーションの制御や光と影、コントラストの強い画面づくりです。『ICO』制作当時のゲームは、さほどキャラクターモーションに力を入れておらず、モーションの遷移制御はアニメーターではなく、プログラマーの担当でした。しかし、『ICO』ではプランナーとアニメーターでモーションの遷移制御を行っていたため、キャラクターの細かい機微まで調整することができました。『ワンダと巨像』の場合は、変形コリジョン(※1)と、読み込みのないシームレス(※2)ステージ、『人喰いの大鷲トリコ』なら四足歩行の巨大な生物の挙動制御と、狭い空間での移動制御です。

――上田さんの作品では、コントローラーのR1ボタンが手をつなぐ、しがみつくなど、重要な行動をするボタンになっていると感じました。親指で押すボタンではなく、ひと差し指で押すボタンとすることで、操作とゲーム中のアクショ



(※1)変形コリジョン……コリジョンとは衝突判定を指す用語。『ワンダと巨像』においては、巨像の外観形状に近い衝突判定用の3Dモデルを設定し、巨像がポーズを変えると、体の内部に仕込まれたボーンもポーズを変えることになるが、衝突判定用の3Dモデルもボーンのポーズに従って"変形"するようになっている。

(※2)シームレス……「継ぎ目がない」ことを意味する言葉。ゲームでは、フィールドの移動やバトルが始まった際などに、ロードなどで画面が切り変わることなくそのまま進行することを示す。



アニメに
夢中だった幼少期

——はじめに、出身地や生い立ちなどについてお伺いさせてください。

自分が生まれたのは、兵庫県たつの市。播磨の小京都と言われるところです。当時のたつの市はまだまだ田舎で、通学路で蛇や野犬の群れと出会うこともありました。古くからの歴史が残る土地ではありましたが、自分は風情のある旧市街へはあまり行きませんでした。

子どものころから絵を描くことが好きで、保育園の時は『マジンガーZ』の絵をよく描いていましたね。形はそこまでではなかったですが、色は『マジンガーZ』を忠実に再現できていたので、「しっかり見て描く」ことができていたのだと思います。また、同じころに姫路の手柄山にある水族館で見たウミガメを描いて賞をもらったことがあって、絵への得意意識はこのころに目覚めました。

実家の周辺には自然も多かったので、毎日のように虫捕りや魚捕りに行っていました。その延長として、野生の鳥を捕まえようとして、いろいろな罠を作って試してみましたが、成功したことはありませんでした。このころに近所の納屋で見た「インコを襲おうとして鳥かごに巻き付く蛇」がとても印象的で、それが『人喰いの大鷲トリコ』の村を襲うトリコのイメージにもつながっています。魚は、自作の道具でいかに大量に取れるかを試行錯誤していました。父や友人らと川や海で魚釣りにもよく行きましたし、深夜に行った夜釣りはその雰囲気と相まって特に思い出深いです。

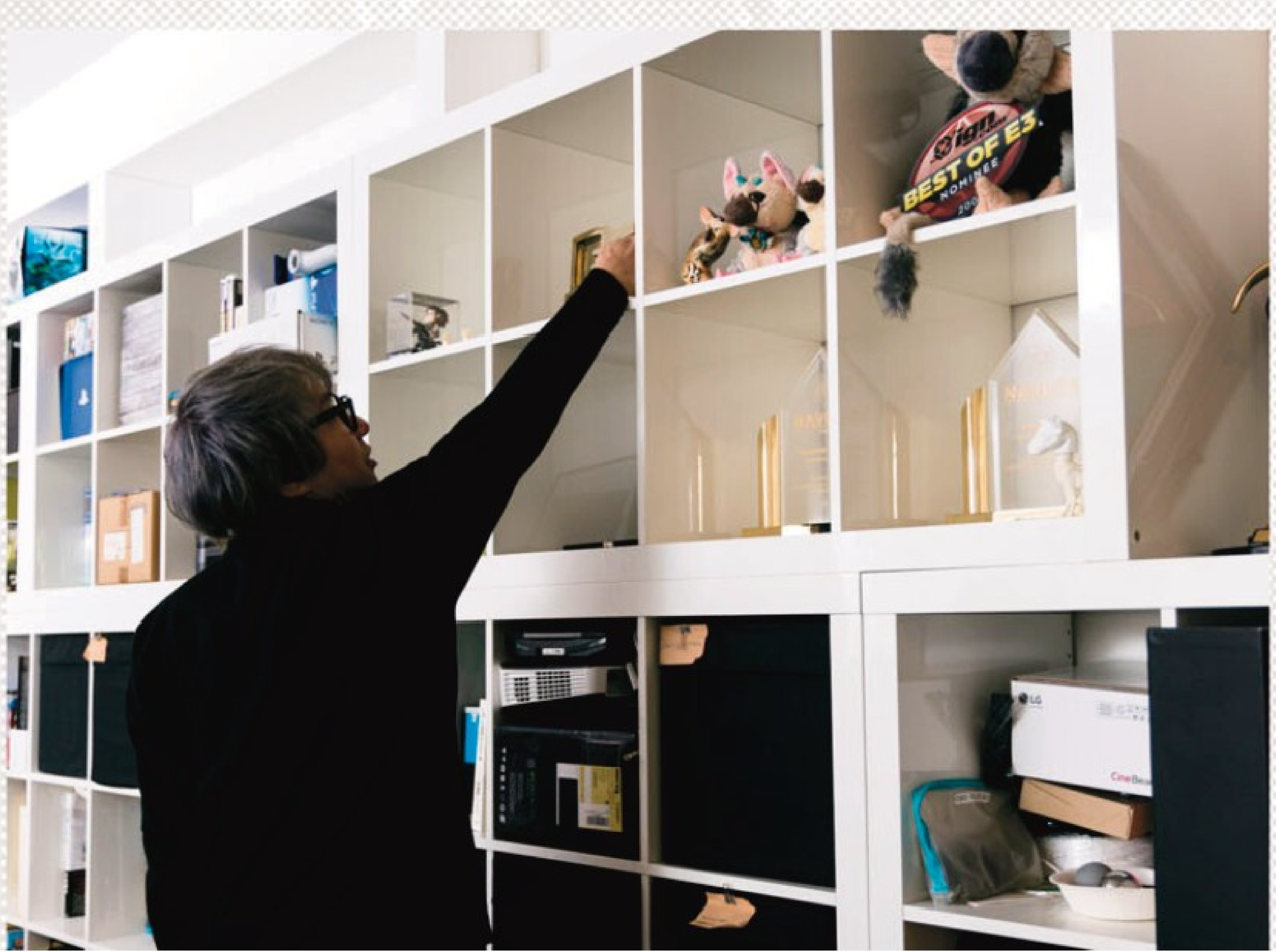
——ご両親はどのような方だったのですか？

父は手先が器用で、竹とんぼや、さらには弓や吹き矢など、今ではちょっと危険な道具の作り方も教えてくれました。母親は映画好きだったので、いっしょにテレビで放映される映画を観た記憶が強く残っています。B級特撮映画やホラー映画が多くて、『ドクター・モリスの島』『マックイーンの絶対の危機』『オーメン』『エクソシスト』などはよく憶えています。映画が終わるのは23時くらいだったので、大人向けのCMも流れていました。深夜の雰囲気もあったのでしょうが、当時のウイスキーや化粧品のCMは、どこか不可解で怖かった印象があります。

——子どものころから、さまざまな映画に親しまれていたのですね。

はい。そのころから『ドラえもん』の映画シリーズが始まったこともあって、映画館へもひんぱんに訪れていました。そのあたりは父が協力的で、片道1時間近くかかる姫路の映画館まで送ってもらい、ひとりで映画を観てから、出口に迎えに来てもらっていました。このころに上映された『ドラえもん　のび太の恐竜』は強烈に感動した映画のひとつで、『人喰いの大鷲トリコ』にも強く影響が出ているのではないかと思います。ほかにも『地球へ…』『超人ロック』『風の谷のナウシカ』などを劇場に足を運んで観ました。このころの映画の原体験、テレビアニメとは違ったアニメ映画の「特別感」は、現在、ゲームを制作する上で目指すものに通じています。

また、このころの関西では夏休みや冬休みといった長期の休みになると、毎朝9時くらいからクラシックなアニメ映画が放映されていて、『白蛇伝』『雪の女王』『アラビアンナイト・シンドバッドの冒険』『どうぶつ宝島』『長靴をはいた猫』など、一通りの古典なアニメ映画はこのころに





上田文人のルーツの話。

～「ICO」「ワンダ」「トリコ」につながったもの～

ゲームというエンターテインメントの中で、誰にも真似できない独特な世界を描き出す上田氏。幼少期から現在に至るさまざまなルーツを辿ることで、『ICO』を始めとした作品へのつながりも見えてくる。

ゲームタイトルを遊んできたのですが、当時、最も強く印象に残ったのは、アーケードゲームの『バーチャファイター』です。初代『バーチャファイター』には、今でも色あせない傑出したキャラクターモーションに驚愕させられました。自身のその後の進路に大きく影響を与えた作品です。

ゲームクリエイターとしての経歴は株式会社ワープから

——さまざまな経験を経たのち、飯野さん（飯野賢治氏、故人）が創設した株式会社ワープに入社されることになったのですね。

そうですね。当時ワープの社員募集を見つけて応募したのですが、制作にＡＭＩＧＡとLightWave3Dを使っていたからというのが大きかったです。ワープは、既存の枠に収まらない何か新しいことをする会社、という印象もありましたね。また、当時ワープはサンフランシスコに会社を移転する計画があり、海外に行きたかったからというのも、志望した理由のひとつです。けっきょく、この移転は取りやめになったのですが。

応募に際して、それまで自主制作していたCG作品をビデオテープにしてワープに送りました。面接では、飯野さんが新幹線代として財布から3万円を渡してくれたことを覚えています。採用になったあとも引っ越し先の物件探しをしてくれたりと、ありがたかったです。そのころのワープは社員数が15〜16人で、男性ばかりの会社でした。ちょうど開発が始まりそうだった『エネミー・ゼロ』のメインCGアニメーターとして採用してもらい、ムービー部分のキャラクターモーションやライティング、カメラ演出、エフェクトなど、CGムービー全般を担当しました。



——ワープ時代の思い出や、印象に残っていることなどを教えてください。

飯野さんとは年が同じだったので、「飯野さん」「上田さん」と呼び合う間柄でした。当時、ワープは恵比寿にあり、いつでも寝に帰れるようにと徒歩圏内に住んでいたのですが、当時のワープは合宿みたいな感じで、毎日が学園祭前夜のような雰囲気だったと思います。

ワープの在籍期間は1年半くらいだったのですが、その短期間に取材や社員旅行でアラスカ、アメリカ（ロサンゼルス）、フランス、イタリアへ出張に行くなど、制作作業だけでなくイベントが満載な日々でした。



観ました。そういった体験もあってか、描画枚数が少ないリミテッドアニメと、24コマのフルアニメの違いがわかるような子どもでした。

──映像作品以外では、どのようなことに興味を持たれていたのですか？

小学4年から中学2年まで、空手を習っていました。とはいっても、まだ年齢的に組手などはやらずに、演武に近い「型」だけでしたが、大きな鏡がある道場で、鏡に映る自分の姿を見ながら型を行うことは、その後、キャラクターアニメーションを作る上で重要な経験になったと思いますね。

のちの作品につながるゲームや人々との出会い

──中学、高校時代の思い出や、当時夢中になったものについてもお聞かせください。

そのころに各社ゲーム機が発売され、特に思い出深いのはセガ・マークⅢやファミリーコンピュータ ディスクシステム。セガ・マークⅢは、ファミコンよりも同時発色数が多くて画面が綺麗だったんです。このころからそういったゲーム機の技術スペックに興味があったのだと思います。その時代の思い出深いゲームといえばアーケードゲームの『スペースハリアー』。幻想的な世界とアニメ的な爆発表現の組み合わせが強く印象に残っています。

ただ、そのころ自身ではアーケードゲームをあまりプレイせず、景品がもらえるクレーンゲームばかり遊んでいました。ほかに思い出深いアーケードゲームは、任天堂の『パンチアウト!!』、ATARIの『スター・ウォーズ』、セガの『キラーシャーク』、『サンダーストーム』、『ハングオン』あたり。こうやって並べてみると、3D表現のゲームが多いですね。

──アートには、どのような形で関わっていたのでしょうか。

高校は、美術科のある学校への進学も考えていたのですが、最終的には家から近いという理由で、地元の工業高校のデザイン科を選びました。その後は大阪芸術大学の美術学科に進学。大学時代の作品は、大きな透明アクリル板に絵を描いて裏から色を塗るという、セル画のような抽象絵画作品や、テレビのブラウン管を撮影して大きく引き伸ばしてプリントした作品などです。

大学時代に深夜のレンタルビデオショップでアルバイトしていたこともあって、アメリカン・ニューシネマやアメリカのインディーズ映画、ネオヌーベルバーグ作品や、ぴあフィルムフェスティバル出身の監督による映画の洗礼を受けました。ちなみにそのバイト先には、大阪芸大の映像学科の細野くん(プランナー・細野淳一氏)や松本くん(株式会社x10studio、松本篤史氏)がいて、いっしょに自主制作映画を作ったりしていました。実はこの時の関係は、後の『ICO』や『ワンダ』、『トリコ』のゲーム制作にもつながっています。

海外ゲームに大きな影響を受けCGを独学で学ぶ

──では、ゲーム制作について本格的に携わったのは、大学を卒業されてからなのですね。

大学のころは美術作家志望だったので、卒業後も大阪に住んだまま、アルバイトのかたわらでアート作品制作をしていました。アート作品では『暴君ネコ』というネコをモチーフにした立体作品をソニー・ミュージックが主催するアートコンペに出展し、入賞したこともあります。独学でCGをはじめたのもその頃で、大学卒業後に購入したAMIGA1200(※3)を使ってLightWave3D(※4)を触りはじめました。

AMIGA1200は、海外ゲームに触れるいい機会にもなり、『フラッシュバック』や『シンジケート』『プリンス・オブ・ペルシャ』といったゲームを楽しみました。『アウター・ワールド』や『レミングス』でキャラクターのリアルなアニメーションに驚かされたことを覚えています。これらはゲームコンセプトも斬新で、当時の現代アート作品とくらべても遜色ない表現だと思っていました。そういった多くの優れた



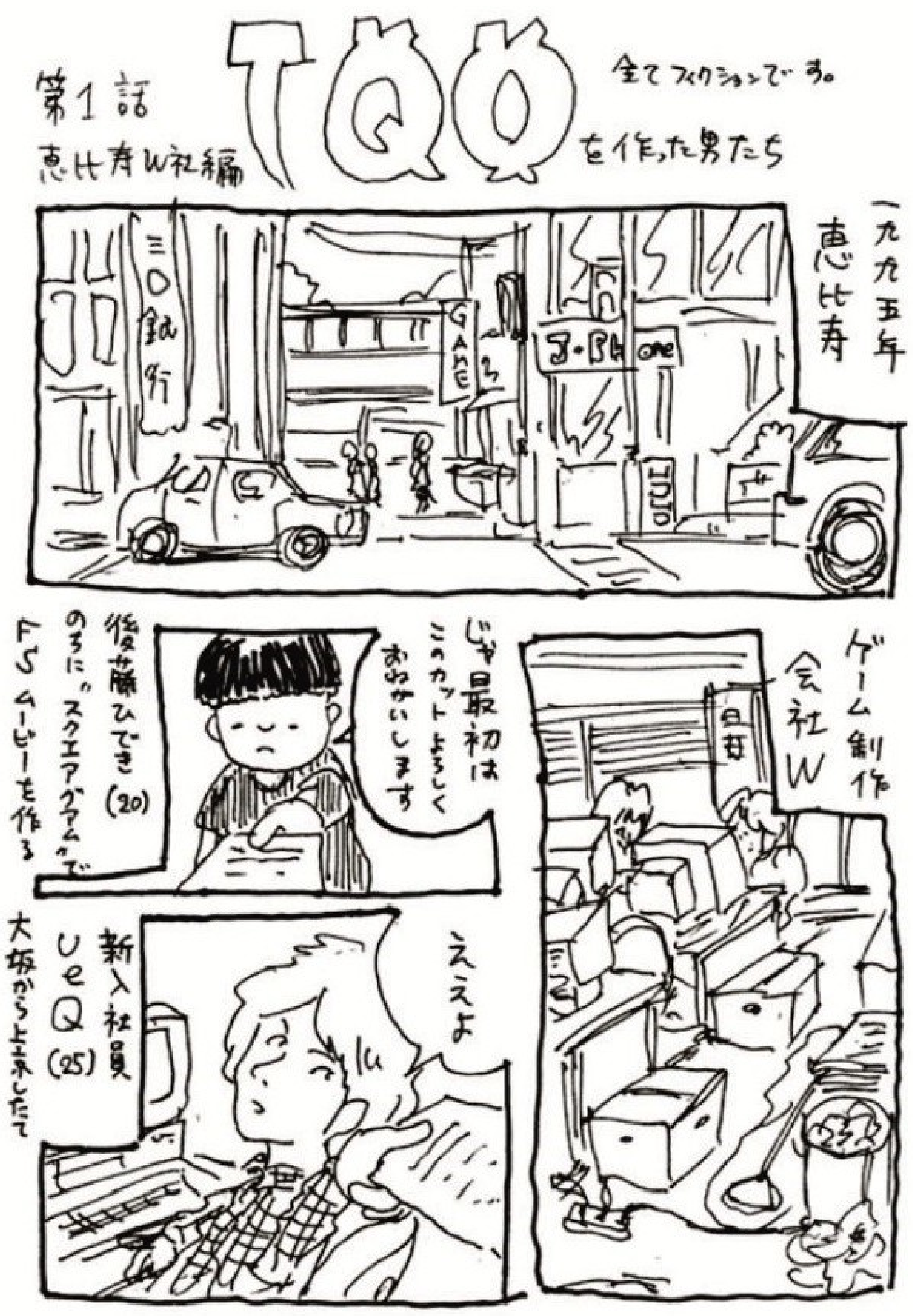
(※3)AMIGA1200……1992年、コモドールから発売された32ビットパーソナルコンピュータ。カスタムチップセットAGA(Advanced Graphic Architecture)を搭載しており、映像シーンに強いという特徴があった。
(※4)LightWave3D……米NewTek社が開発している3DCGソフトウェアで、モデリングからアニメーションまでを制作可能。ゲームのほかアニメやドラマ、漫画の背景製作時などにも使用される。

IQOを作った男たち



2021年12月、『ICO』発売20周年を記念して『IQOを作った男たち』というフィクション漫画がTwitter上で公開された。作者は上田氏の知人（詳細は非公開）で、内容は2000年以前のゲーム開発が推察できるもの。ここでは、掲載許可をいただいた全3話を紹介していく。

01



03



02



04


どう
ちゃんと動いてるし いいんじゃないですか…
しかし、主人公がそのトラップを止めた後、その瞬間はやってきた。
hend
いたかった
はぁ はぁ
普通こういったカットは目的を果すと終わってしまう。しかしueQは、この演技で
どやろ？
窮地に立たされた女性の可弱さを表現したのであった。

05


そか、そんな事考えたこともなかった
あっその調子でやって下さい
こうしてueQはデビューした。
当時ええ逸話がある。
ほなお先
おつかれさん
行くで
早く早く
ueQが帰った後、残ったアニメーターは内緒でueQのコンピューターのアニメーションをくり返し見ては研究したそうである。
ほう ほう
ふむ ふむ
20年前 兵庫県
カラーン

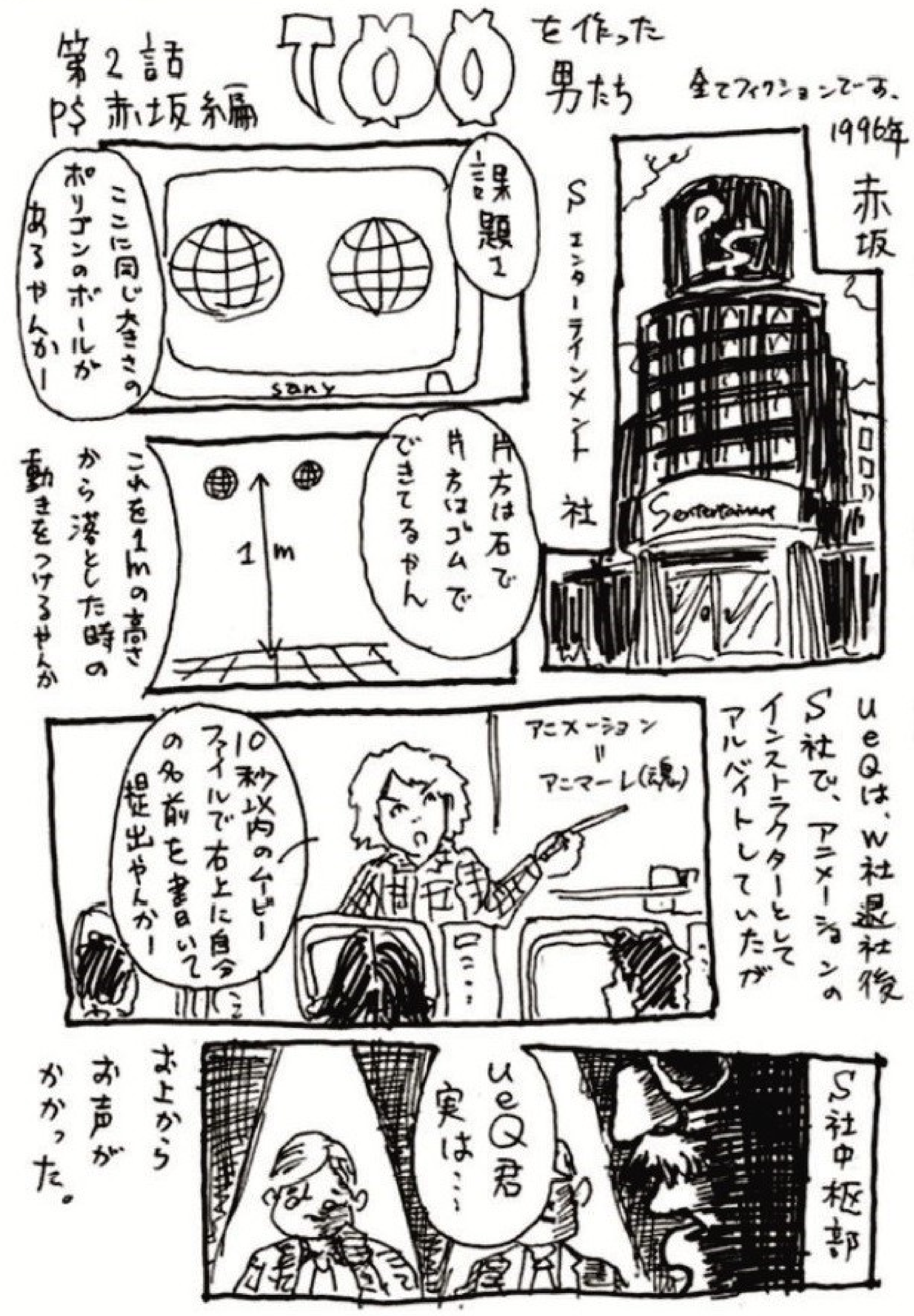
06


おかん おかん
ueQ 5さい
おかんに見せたいものがあるやんかー
なあにかしら
これ見て
パラララララ……
社会
なあにコレ
パラパラまんがやんかー
おかんすごいやろ 人走っとるで
変わった子やねぇ

07

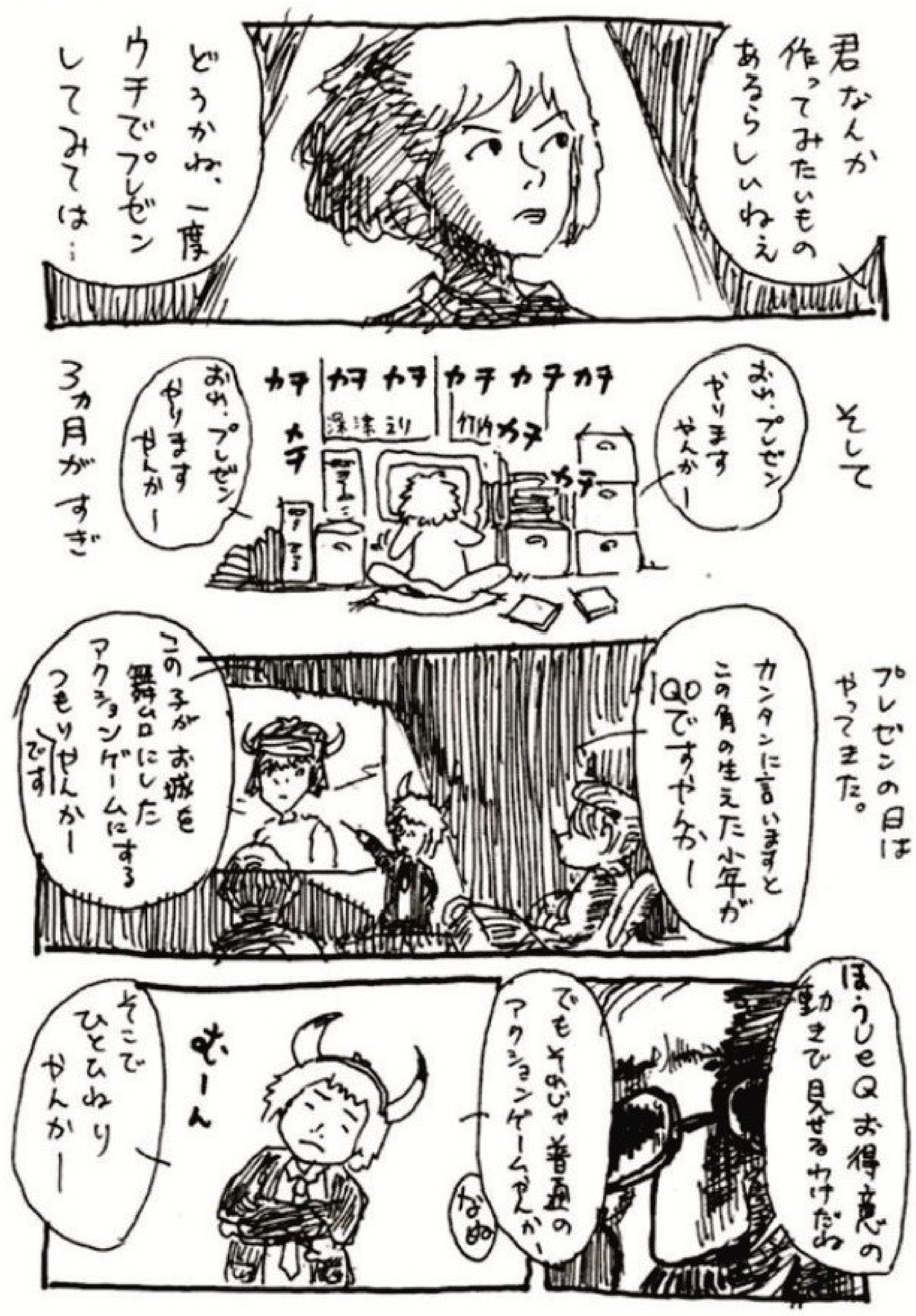

一九九六年入社 一年後、大作も終わって
パラパラパー
パラパラパー パラパラパー
あははは コレおもろいやんなー
しまった。会社一週間サボってもうた
W社
えーっ!!
おれ辞めます やんかー
しばらく自分の作品つくろうかな
のちに社長にueQには戻ってきてほしいと言わせた男であった。
いってもうたなぁ
さようなら ueQ
第2話 P.S赤坂編に続く

08



第2話 PS赤坂編
IQOを作った男たち
全てフィクションです。
1996年
赤坂
Sエンターテインメント社
課題1
ここに同じ大きさのポリゴンのボールがあるやんかー
片方は石で片方はゴムでできてるやんか
これを1mの高さから落とした時の動きをつけるやんか
1m
ueQは、W社退社後S社で、アニメーションのインストラクターとしてアルバイトしていたが
アニメーション = アニマーレ(魂)
10秒以内のムービーファイルで右上に自分の名前を書いて提出やんかー
S社中枢部
お上からお声がかかった。
ueQ君 実は…

09



君なんか作ってみたいものあるらしいねぇ
どうかね、一度ウチでプレゼンしてみては…
そして
おお、プレゼンやりますやんかー
おお、プレゼンやりますやんかー
カチ カチ カチ カチ カチ カチ
3ヵ月がすぎ
プレゼンの日はやってきた。
カンタンに言いますとこの角の生えた少年がIQOですやんかー
この子がお城を舞台にしたアクションゲームにするつもりやんかーです
ほうueQお得意の動きで見せるわけだな
でもそれじゃ普通のアクションゲームやんか
なぬ
むーん
そこでひとひねりやんかー

10



主人公より身体能力のおとる女の子が登場するんや
しかし女の子はAIをもって勝手に行動しよる
しかもえんは言語もちがう
IQOは彼女を助けたい
どうすると思いよる?
手をつないで助けあうんや
おおー
おおー
おお!
おっさん、手つないでる時コントローラーもってみー
おっさん…
おお
プル
プル
1997年 IQO制作決定
女の子の鼓動がするやろ
プル
プル

11



1997年春
みんなよろしくたのむわ
やるでー
ueQ チーム
少数精鋭のもとIQOの制作ははじまった。
1997年前半
キャラできたでー
ヤッカカカカチチチカチカチチチ
走るモーションできたでー
1997年後半
キャラ表示できません!
ああ、とでー
ああ まってーなー
ここのAIおかしいです
カチ
1998年前半
あのーここー
あぁーもうなんやねん
ドン

12


栃木県サバイバルセンター
ブッシュの犬がなんやねーん
イタタ。
タタタタ
ueQ忘れてんなぁ
シネヤンキー
タタタタタタ…
ueQ今日どうしたんですか？
おお丹治くん
丹治くんは最近どう？
僕は賞とったりアルバム出したりしましたけど…
みんな結果出しはじめたやん…
ゲームの方は？
問題だらけ…
わからんことばかり…
もう2年やんか…

13


滑走路の短い飛行機は離陸できへんかもしれへんけど
滑走路の長い飛行機は燃料切れで飛べへんかもなぁ
おれ来月30やで
……ガンばって下さい。
としか言いようがない
1999年 奥多摩
次の音OK！
サラサラ
終わらん終わらんと思ってもなんとかなるんやなあ
サオ持ってくるんやった…
チチチ
SEとれば8割は終わりですね

14


やっぱり2年は
長かったなぁー
サラサラサラ サラサラ…
1999年 赤坂
なんやなんやお上からのお呼びって
どーせ会社の引っ越しやろ
中枢部
ueQ君 実は…

15


カチャ
おっ
会議なんやったん
赤坂から中野に引っ越しやろ
すまんみんな
送信者 ueQ
『IQO』はPS2に移行することになったんやんか。もうしばらく、まっててやんか。
グアム
マージーでー
青山
そこまでしてueQを動かすものはなんなんや…
ヒロくんどうしたの

16


引越し当日
全部つんだーっ?
あとメインのデーターです
引っ越しセンター
あーそのハードディスクは一応俺持ってくやんかー
じゃ中野で
中野で
TAXI
P$
ブロロロ…
IQO
データー
バックアップ
P$2 中野坂上編につづく

17


ボンスパ
※ゲーム中、IQOが女の子を呼ぶ時に叫ぶ言葉。
ボンスパー
ボンスパー

18


第3話
P$2
中野坂上編
TQO
全てフィクションです。
を作った男たち
2000年12月 中野区円治宅
遅いよぉQの食卓始まってるよぉ
※忘年会の名称
久しぶりやんか——……
これビンゴで当たったひeQのちびQ子ちゃん全巻ね
今度下北グラフィクスがゲーム出すんだってよ
ウム
ども お久しぶりです…
ただちびQ子あたってんの
おめでとうやんか〜!
そうそう
ファミ通見て下さいよ4ページも紹介されてんの期待の新作で

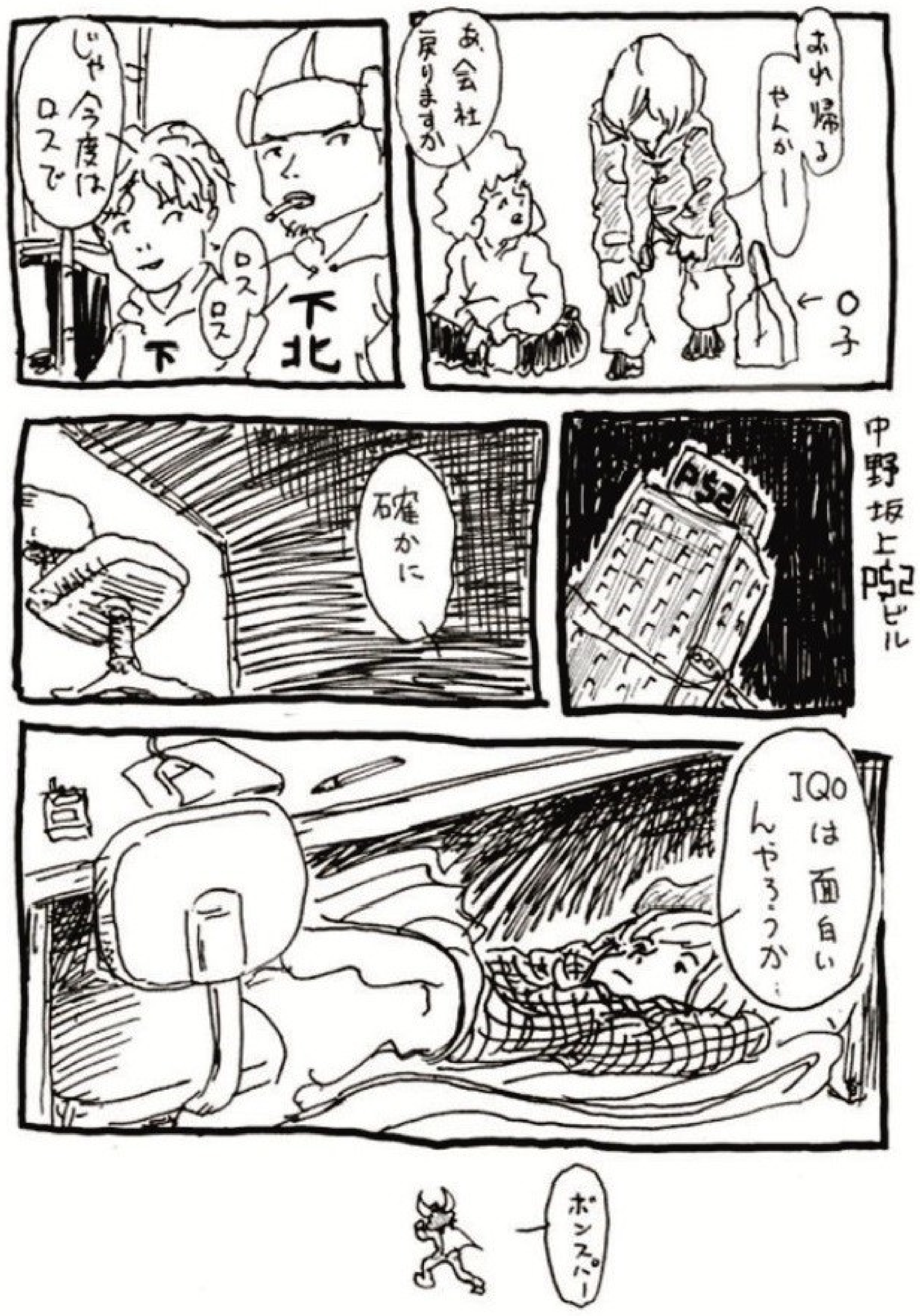
19


体験版あるから見せちゃいましょうか
P$2
ウム
じゃグラフィックの大竹さんがやりますから
ピロリン ピロ
おおおもろそー
のんたんジャカスカフー
ジャスカスカフー
HIT
の
HIT
ジャカスカフー
ははは
大竹さんヤリこんでますね
フー
3COMBU
シャカシャキ
シャカシキシャカシキ
おおーそこで近道しますか
ははは ひeQのゲームはどうなんですか
まーぼちぼちやんなー
シャカシキ
シャカシキ

20


いや〜 下北のジャカスカフーに比べたら地味でしょIQOは
地味 地味
カチ カチ
モゲター
今はこーゆーオシャレで色気がないとね オバカでね
ヨンマンテーン
uEQさんのIQOって面白いんですか？
……
そんなは触った人が決めたらええやんか…
へーじゃー今度のE3でIQOよりジャカスカフーの方が評判良かったら
下北をIQOに出すってどうですか？
E3とは？
イースリー
毎年ロサンゼルスで開かれるエレクトロニックエンターテインメントエキスポの略。世界中のゲームが集まり、注目を浴びることうけあい。

21


あれ帰るやんかー
←O子
あ、会社戻りますか
じゃ今度はロスで
ロス ロス
下北
下
中野坂上PS2ビル
PS2
確かに
IQOは面白いんやろうか…
ポンスー

22


2001年夏ロスE3会場コンベンションセンター
nintendo
ひげそり忘れたやんかー
ショリショリ
なんかみんな似たようなゲームやんかー
ガヤガヤ
Great
beautiful
?
え！
excellent
wonderful
très bien
marvelous
やっぱE3は人が多いやんかー

23


IQOやんか
who made this game
who made this game?
marvelous
interesting
プククッ
ここにいますやんか…
ここにいますやんか…
Great
wow

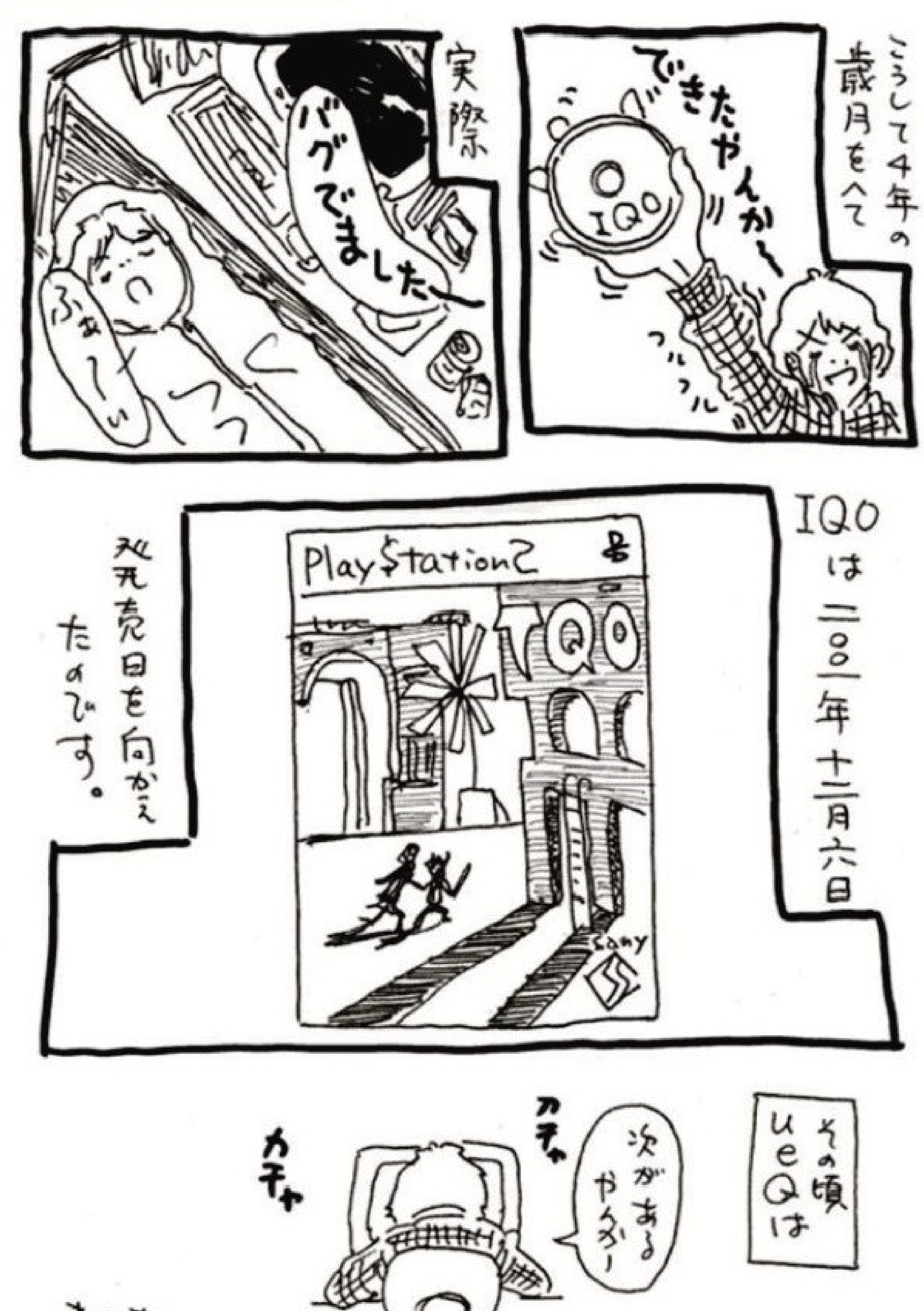
24


一方、下北ブースは
おいらサムイね
ロスなのにサムイ
シーン
結局IQOは数々の大作ソフトをおさえて2001年E3ベストアドベンチャー賞で1位を受賞。
IQO
IQO
Best E3
Adventure
Award
評価は海の向こうからやってきた。
中野坂上
おー丹治君
受賞おめでとー
発売日も決まったみたいで
12月6日やけど
ガー
うまくいってるみたいですね
いやー、田舎でかすみ食って生きていきたいとか
時々サラリーマンとしてふぬけな事考えてるよ

25


どうしてジャカスカフーはウケなかったんですかね
あのな…
どんなにオシャレやオバカでごまかしても
マジがないんやんか

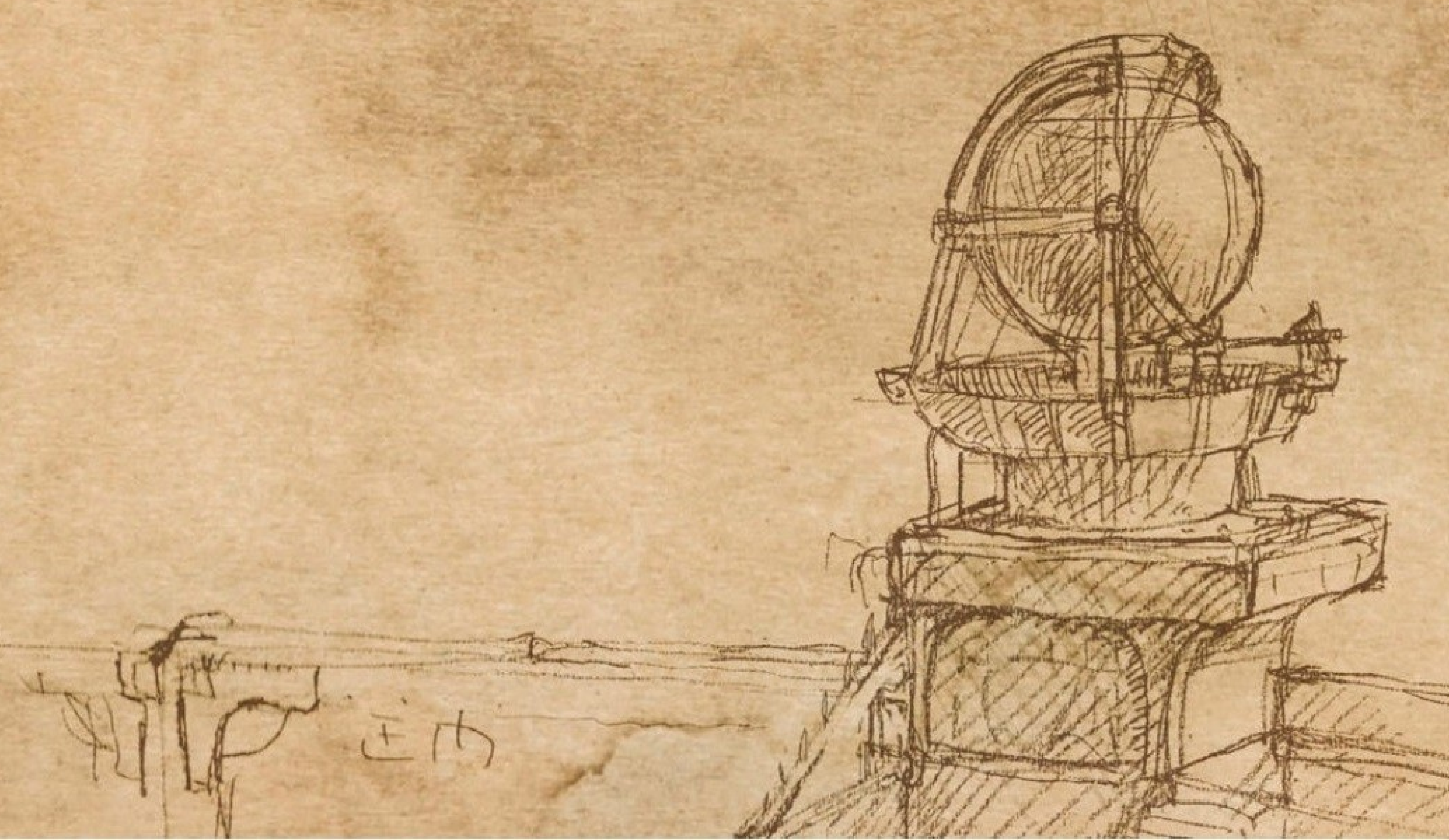
26


こうして4年の歳月をへて
できたやんか〜
フルフル
実際
バグでました
ふぉ〜い
IQOは二〇〇一年十二月六日
発売日を向かえたのです。
PlayStation2
IQO
その頃ueQは
次があるやろ〜
カチャ
カチャ
おしまい

Chapter 1

ICO®

上田氏が手掛けた最初のゲームとして、2001年に発売された『ICO』は、他のどこにもない表現と、細部まで作り込まれた世界で多くの人々を魅了した。この作品に上田氏が込めた思いを、ストーリーや設定画、絵コンテなどとともに紹介していく。

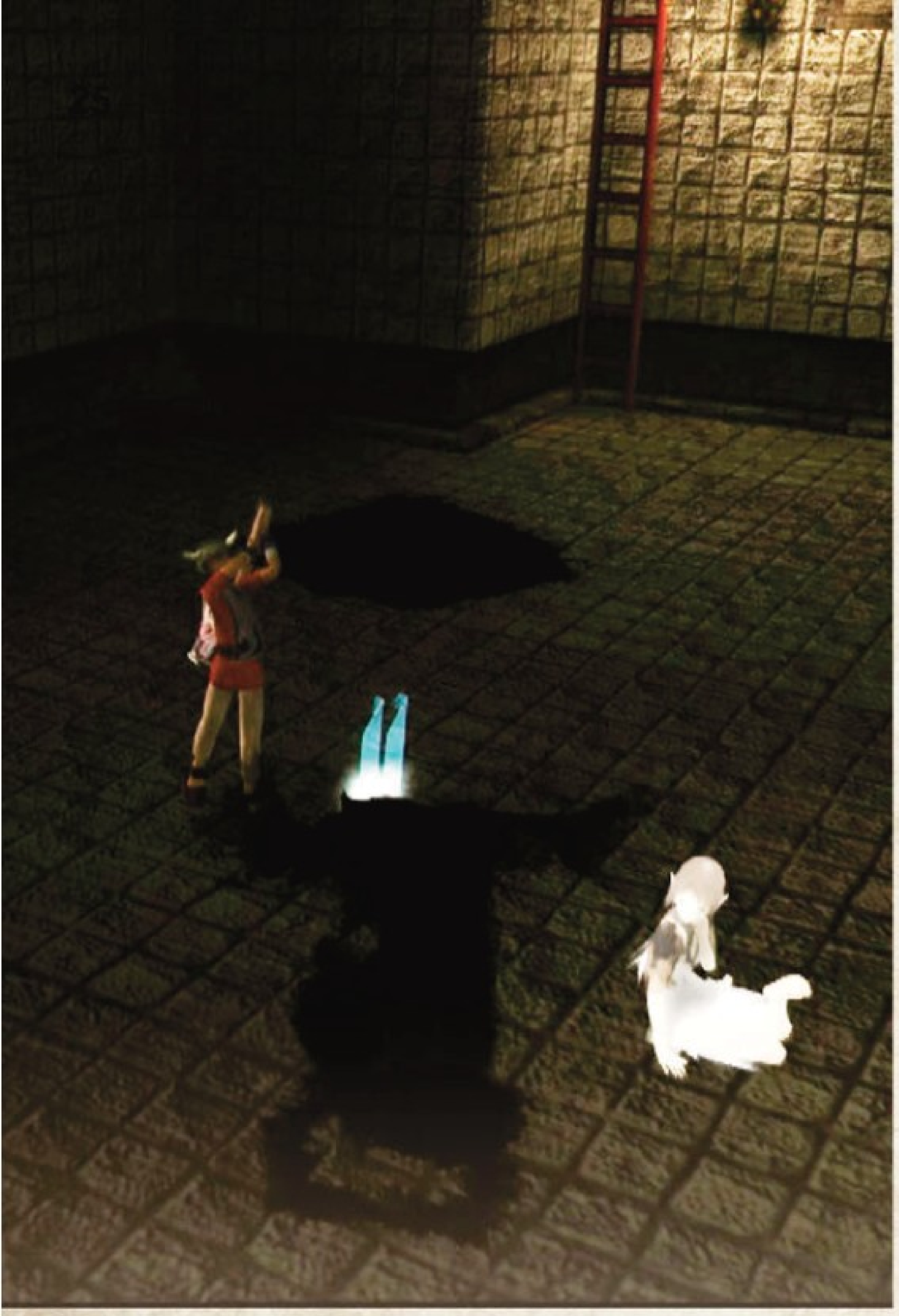








「きみもイケニエなの？」



檻の中の少女

城を探索していると、イコは高い場所から吊り下げられた檻を見つける。その中には白く輝くような姿の少女が閉じ込められていた。そのままにしておくことはできない、と思ったイコは、檻を下ろして少女を中から助け出す。

少女の名前はヨルダ。本来ならば人がいるはずのない城で出会ったふたり。檻から出たヨルダは不思議そうにイコを見つめる。しかし、そのヨルダを付け狙うものがいた。それは地面から湧き出すように出現する影たちだった。影たちは、ヨルダを捕まえ、自分たちの巣へとひきずりこもうとする。イコはその恐ろしげな姿に驚きながらも勇敢に立ち向かい、棒きれを振り回して影を追い払った。

イコは、ヨルダの手をしっかりと握って歩き出す。少女を影から守り、ともにこの城を抜け出すことを心に決めたのだった。



STORY of "ICO"

「ICO」の物語







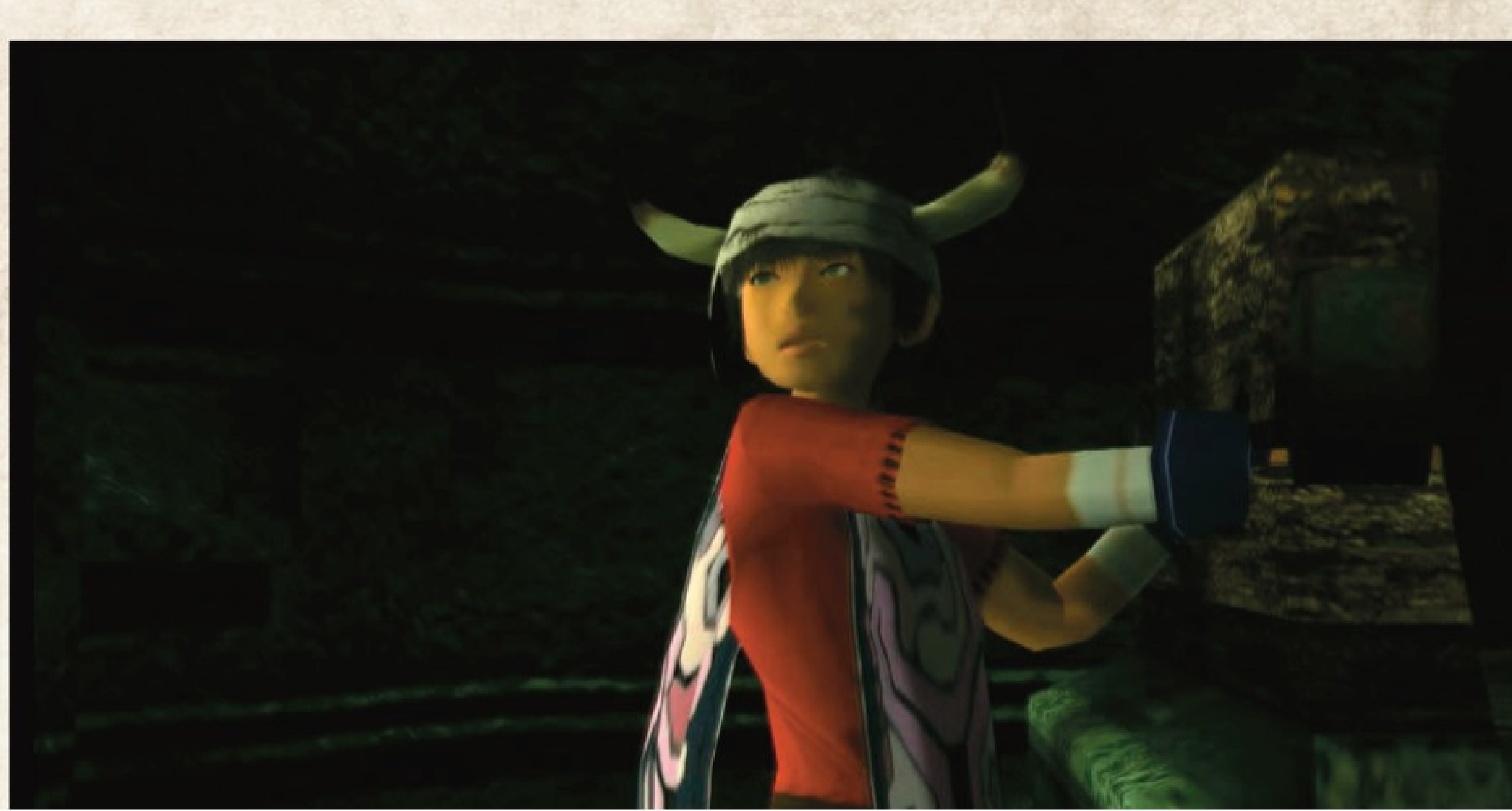
誰もいない城へ

イコの頭には角が生えていた。そして、角のある子どもは、海の上に立つ誰もいない城の、いけにえとして捧げられるしきたりになっていた。13歳の誕生日、イコは神官の馬に乗せられて、城へと向かう。地上の入り口は閉ざされ、立ち入りはできない。イコたちは地下水路から城に入り、不思議な剣を使って石像にふさがれた扉を開け、先へと進んだ。

城の奥にある大きな広場には、たくさんのカプセルが並んでいた。そのカプセルのうちのひとつに、イコは閉じ込められる。神官たちは、自分たちを恨まないように、と告げて去っていった。

しばらくすると、突然部屋が揺れ始めた。台座が壊れかけていたイコのカプセルが転げ落ち、そのおかげで外に出ることができた。村には戻れないと知っていたイコは、たったひとりで城の中を歩きはじめる。

「我々を恨むでない
すべては村の為なのだ」

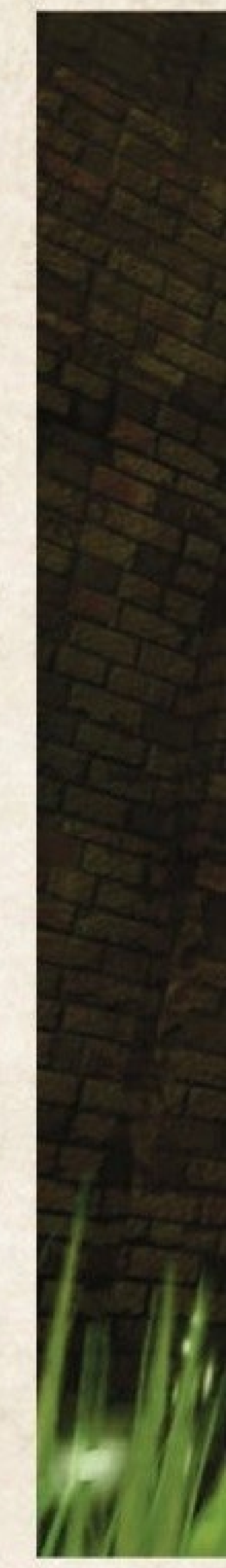




「それがあの子の宿命　いわば
ヨルダはわが〝魂の器〟なのだ」







戦いの果てに

城内の装置を使って陽光を正門に集めると、扉が開いて外界への橋がつながった。しかし、橋を渡っている途中で女王からの妨害を受け、イコはひとりで谷底へと転落してしまう。

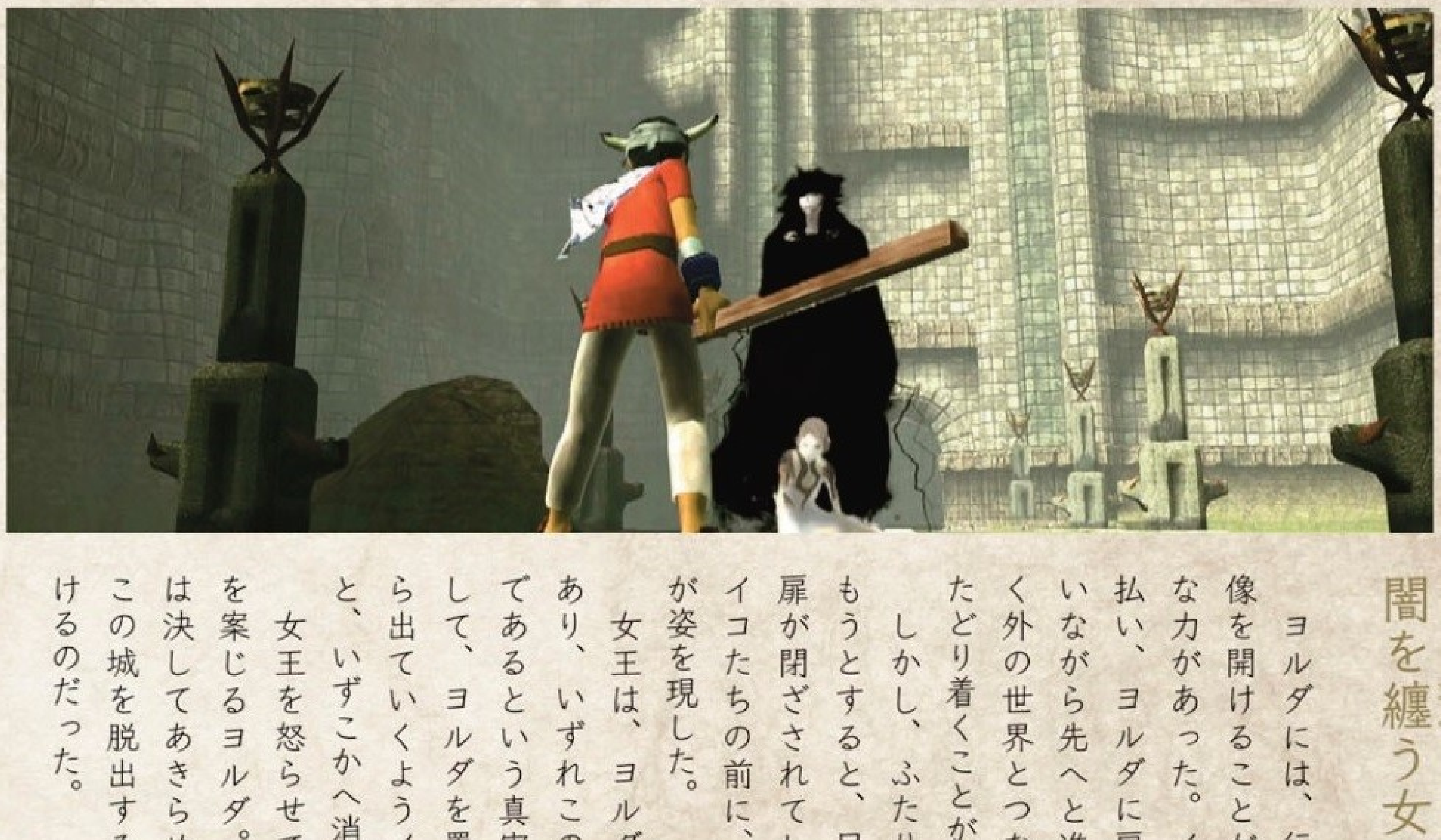
城の下部で、神官たちが使った剣を見つけたイコは、それを手にして女王のもとへ向かった。女王の真意は、娘であるヨルダに自分の意思を継がせ、城の主として即位させることだという。ヨルダを守るため、決死の覚悟で女王と戦い、その身体に剣を突き立てるイコ。女王が消滅すると、それに同調するようにして城の崩壊が始まった。

同じころ、カプセルから放たれた光を受け、ヨルダの全身は闇色に変じていた。ヨルダは気を失ったイコを抱きかかえて地下に降り、そっと小舟に乗せる。そして、崩れゆく城からイコだけを脱出させるのだった。

しばらくの後、イコは砂浜で目を覚ました。ヨルダはいったいどうなったのだろうか？　イコはただそれだけを思い、真っ白に輝く海岸を駆けていった――――。







闇を纏う女王

ヨルダには、行く手を遮る石像を開けることができる不思議な力があった。イコが影を振り払い、ヨルダに扉を開けてもらいながら先へと進むと、ようやく外の世界とつながる正門へとたどり着くことができた。

しかし、ふたりで城の外へ進もうとすると、目の前で正門の扉が閉ざされてしまう。そしてイコたちの前に、闇を纏う女王が姿を現した。

女王は、ヨルダが自分の娘であり、いずれこの城を継ぐものであるという真実を告げる。そして、ヨルダを置いてこの城から出ていくようイコに命令すると、いずこかへ消えた。

女王を怒らせてしまったことを案じるヨルダ。しかし、イコは決してあきらめず、ふたりでこの城を脱出する方法を探し続けるのだった。

「さぁ　身のほどを
わきまえて　ここから
立ち去るがよい」





要はないので、シナリオの複雑さが逆に惹きになり、観続けるモチベーションにもつながりやすいのですが、ゲームとなるとまた違うのです。

—開発初期のころと、実際にリリースされたものを比べたとき、大きく異なっている部分はありますか？

最初のプロットでは、主人公の少年は城の使用人で、規則を破って囚われの身である少女を連れて逃げる、という内容でした。最後は石化して倒れてしまった少女の像を、少年ががんばって引きずりながら移動するというビジュアルイメージがありました。

—エンディングはとても印象的でした。

当初は閉じ込められた城から少年だけが脱出し、ヨルダと別れて終わりというあっさりした案で考えていました。しかし、それだとさすがに救いのないエンディングになるので、砂浜で再会する(※5)というものになりました。女王との対戦時に聞けるセリフと整合性がとれていないとも思いますが、このエンディングにして良かったと思っています。

—なるほど。もっともプレイヤーに感じてほしかったものはなんでしょうか？

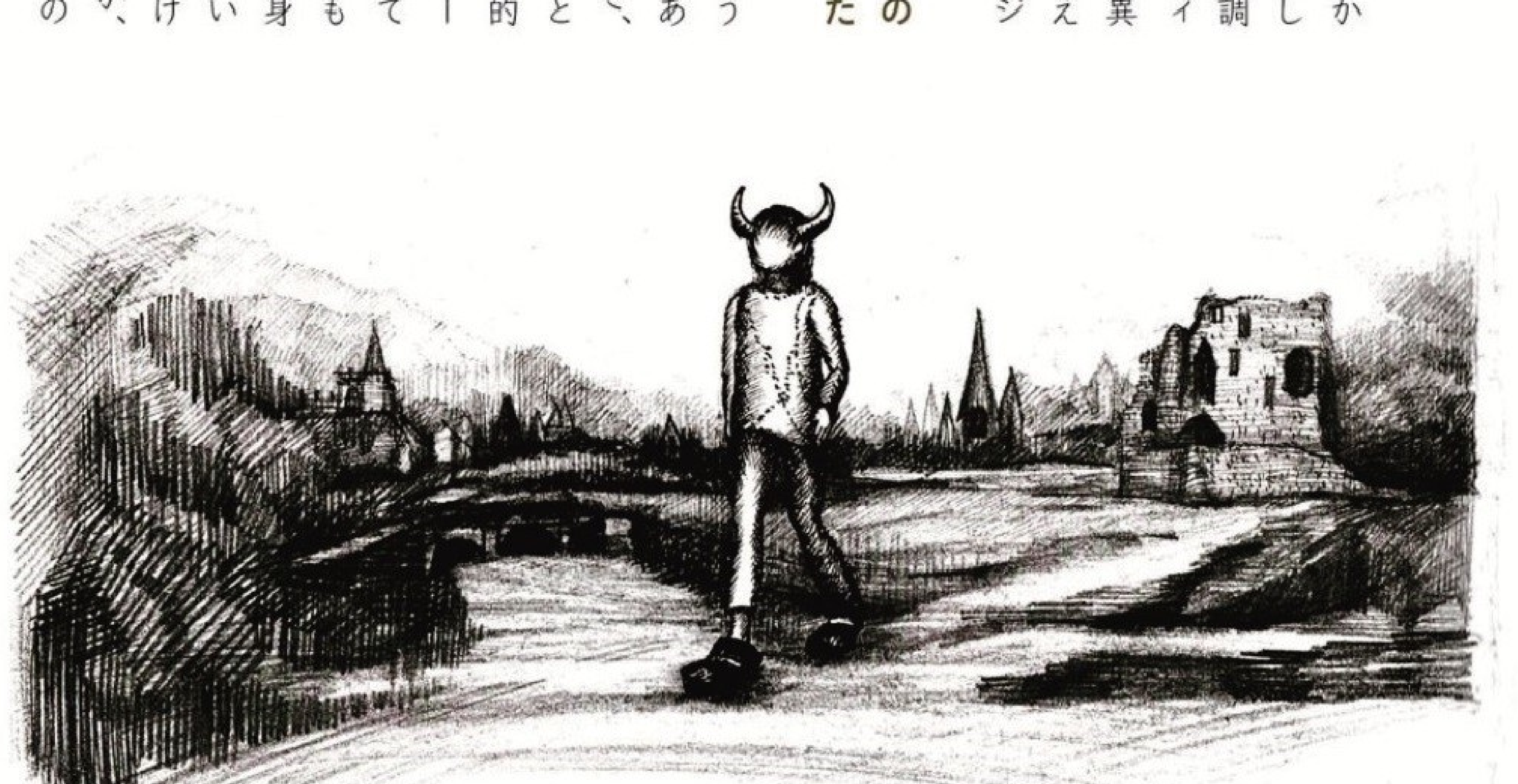
世界と、そこに登場するキャラクターたちの実在感です。物語としては、すっきりと風呂敷がたたまれてハッピーエンドで終わって、プレイヤーの中に何も残らないものにするよりは、不完全だけれど何かしらわだかまりが残るもの。そういった内容を目指しました。

—『ICO』のパッケージは絵画的ですが、これにはどのような意味があるのでしょうか。

パッケージのイラスト(※6)は、あまりゲームっぽくないものを目指しました。これは「ゲームを遊ばない人たちにも興味を持ってもらえるゲームであること」にも通じています。『ICO』が発売されたころのゲームショップには、いかにもな「ゲームキャラクター」が描かれたパッケージがあふれていましたし、コアなゲームファンはゲーム情報誌などを見て購入するゲームを決めるでしょうから、パッケージはあえて一般層向けとして、差別化を図るとともに意外性も強調することにしました。ゲームがアーティスティックであることがまだまだ特異だった時代なので、新鮮に感じてもらえるのではないかとあのようなパッケージデザインにしました。

—マニュアル(※7)も、これまでのゲームにはなかったような内容でしたね。

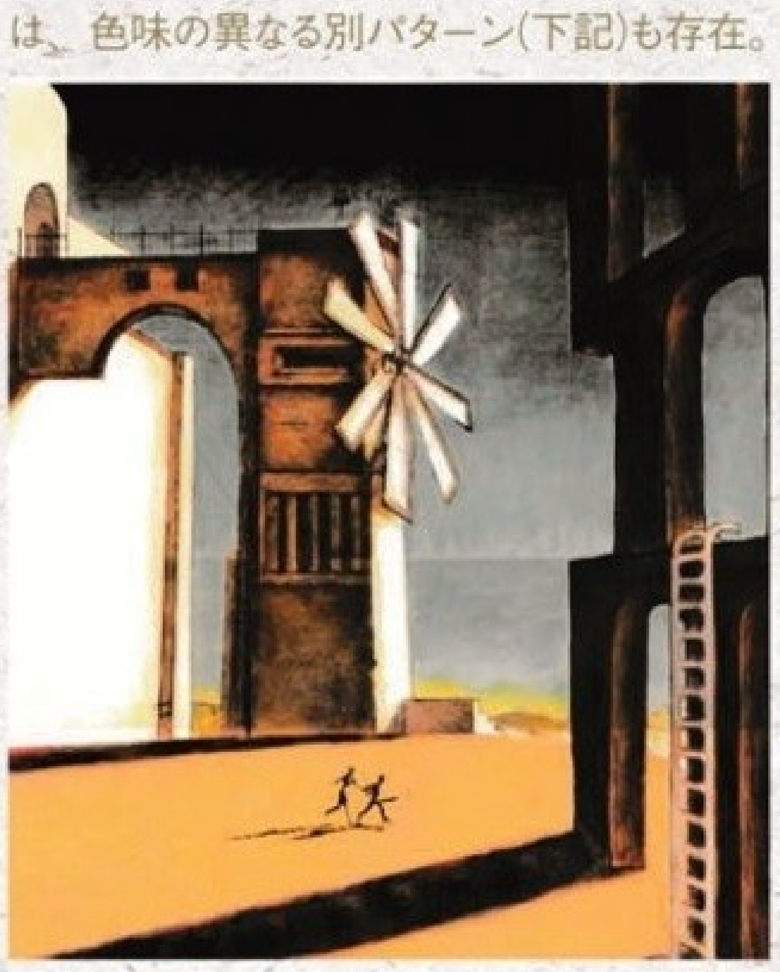
マニュアルを児童文学や絵本のような体裁にすることで、それらの持つある種の純粋さや不条理さ、理不尽さ、といったイメージを印象付けたい、と思っていました。それによって総合的なリアリティラインを下げ、実際のゲーム体験、物語の展開に意外性を感じてもらえるのではないか、という狙いもあります。タイトルロゴの制作は自身で行い、イコの角をモチーフにしています。『ICO』の下に読みがなをつけたバージョン(※8)もあったのですが、SCEのプロモーションチームからの



(※5)砂浜で再会する
『ICO』の物語は、イコが砂浜に流れつき、ヨルダを見つける場面で幕を閉じる。暗転後、ヨルダが一言だけ言葉を発するが、プレイヤーにその意味は伝えられない。



(※6)パッケージのイラスト
中央にイコとヨルダの姿があり、周囲にゲームにも登場するはしごや風車などが抽象的なイメージで描かれている。初期案としては、色味の異なる別パターン(下記)も存在。



(※7)マニュアル
『ICO』のソフトに付属するマニュアルは、物語とイラストで構成された絵本のような体裁になっている。これは『人喰いの大鷲トリコ』も同様だった。



(※8)読みがなをつけたバージョン
genDESIGN(ジェン・デザイン)がのちに公開した、1998年ごろの開発初期映像で確認できる。『ICO』のロゴ部分も、実際に使用されたものとは細部が異なっている。



「ICO」に込めた思い

上田氏の初ディレクション作、『ICO』。制作初期に感じていた思いや、全体のテーマ、のちの作品につながっていった要素など、今だからこそ話せることも含めてたっぷりと語っていただいた。

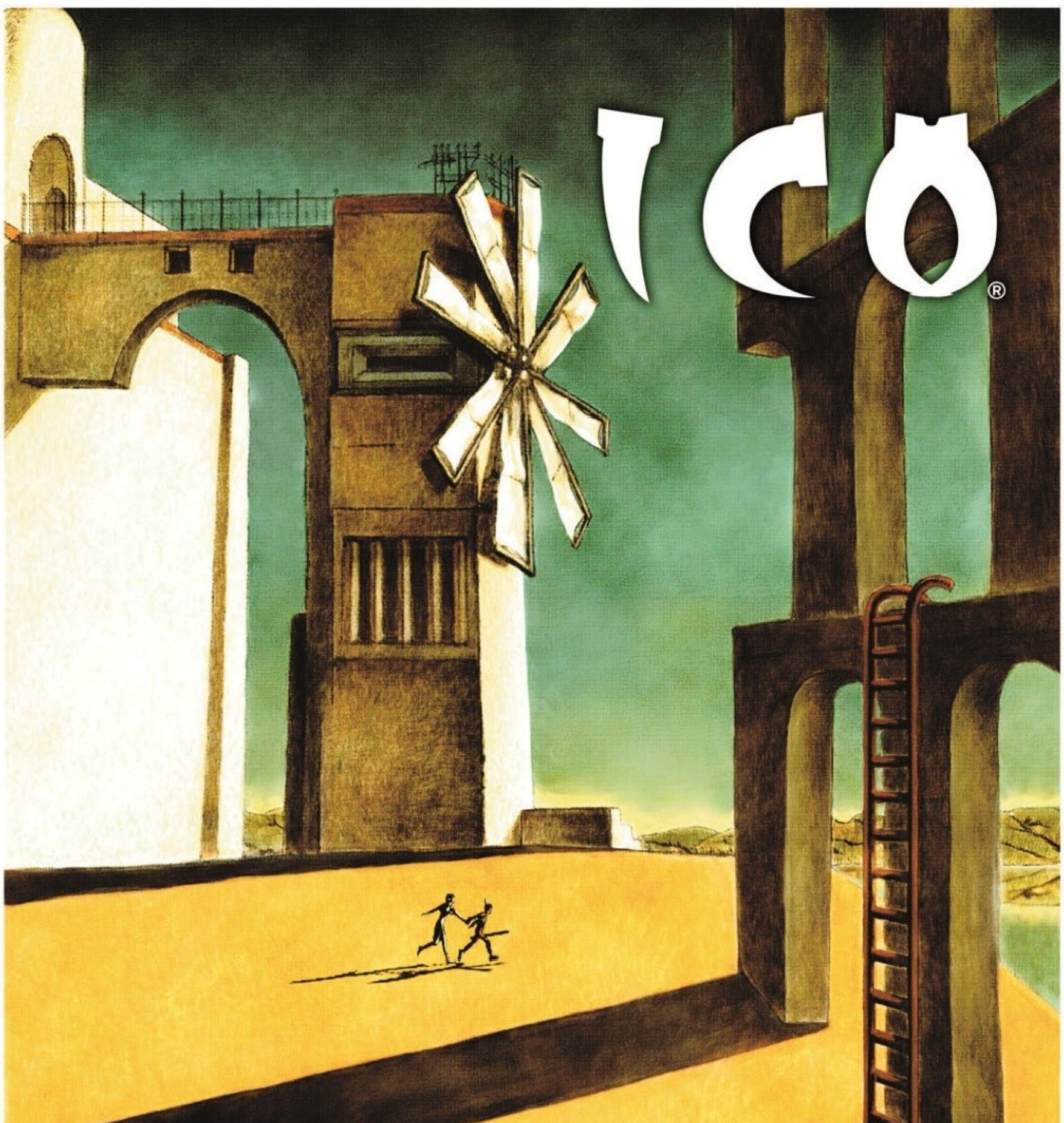
『ICO』で目指したもの

——まずは、『ICO』で特に重視したことについてお聞かせください。

「ゲームを遊ばない人たちにも興味を持ってもらえるゲームであること」そして「ユニークなものであること」このふたつです。

——『ICO』の物語や世界観は、どのようにして造られたのでしょうか？

実は、細かく設定を決めることはしませんでした。ビデオゲームのプロットは、プレイヤーがゲームを見た瞬間になんとなくエンディングを想起できるくらいシンプルさが大事、と考えていて、たとえば『ICO』ならヨルダといっしょに城を脱出するんだろうな、とか、『ワンダと巨像』ならモノ（魂を失った少女）が生き返るんだろうな、というふうにエンディングがなんとなく想像できる程度のものをざっくりと決めていました。エンディングがどうなるかわからない、となってしまうと、プレイモチベーションにつながりにくく、かといってストーリードリブンになってしまうと、ゲームプレイが邪魔になりかねません。これが映画やドラマなどのように、自動的に物語が進むものなら、プレイモチベーションの必



日本版『ICO』のパッケージに使用された画像。海外版のパッケージはこの画像とは大きく異なり、剣を構えたイコとヨルダの顔が大きく描かれたものだった。

ちが起きる、ということになります。これは、ゲームを遊んでいないときでも、『ICO』の世界が存在しているように感じてほしかったからです。プレイヤーが現実世界で過ごしているときにもゲームの世界は続いており、イコとヨルダはソファで寝ているのだ、というように。この考え方は、『ワンダと巨像』にも引き継がれています。ワンダが石碑のある場所で寝ている横で、アグロは古えの地を自由に走り回っています。

——当時の制作チームの方々や、担当作業についてもお聞かせください。

『ICO』を既存のゲームにとらわれないものにしたい、という思いは強くありました。しかし、既存のゲームの開発に慣れているベテラン開発者が、それを理解し協力してくれるかどうか不安がありました。ですので、固定概念に縛られないゲームの開発を行うには、開発経験が少なく、かつ、目指す方向性が一致するスタッフが望ましい、と考えました。そのような意図で大阪芸大の同期や後輩に声をかけました。

——上田さんはディレクターのほか、どのような作業を担当されたのでしょうか？

このころは、テクスチャ、キャラクターモデリングから、背景モデリング、キャラクターアニメーション、絵コンテ、エフェクト、パッケージデザイン、ロゴデザイン、オフィシャルロゴサイト制作、SE収録などを担当していました。当時のゲーム制作としても、異常なくらいいろいろな作業を行いましたが、当時は、ゲームディレクターやゲームデザイナーは、みなそうしているものだと思っていました。『ワンダと巨像』や『人喰いの大鷲トリコ』になるにつれ、実作業は減っていっていますが、キャラクターモデリングやモーション、エフェクト作業はやっていますね。

イコとヨルダの結末

——エンディングの浜辺のシーンに込められた思いや意味をお伺いさせてください。

先ほど話したように、本来のプロットでは、城から船でイコが送り出されるシーンで終わっていました。しかし、プレイヤーはこれまでのプレイで何度もR1ボタン(※11)を押し、ヨルダに呼びかけてきたはずなので、きっと最後もR1ボタンを使ってヨルダを探してくれるのではないかと。その際、R1ボタンが無反応だと、あまりに報われないエンディングだな、と思って追加したのが砂浜のシーンです。白飛びするほどに明るい砂浜、抜けた空など、これまでの風景とはかけはなれた景観にすることで、現実なのか白昼夢なのかわからない曖昧な空間になっています。

——エンディングの見せ方で、こだわった部分があればお聞かせください。

『ICO』制作当時の自分は、LightWave3Dから始まったCGキャリアの中で『優れたエフェクトを表現するためにビデオゲームを作っている』といっても過言ではないくらい、エフェクトづくりに熱中していました。『ICO』でも、滝や煙、水しぶき、稲妻、漂う霧といったエフェクトのほとんどを自分が作成しています。チャレンジ精神をそそるお題だったのが、エンディングで岸辺に打ち寄せる「波」でした。ゲーム都合の、見えないコリジョンで沖に行けなくするのではなく、打ち寄せる波によって押し返されて沖に出られないように見せるため、波の間隔と角度を調整しました。

砂浜で目覚めるヨルダの最後の言葉は、絵コンテにはなかったものです。サウンド担当の金子くん(サウンドエフェクト・金子昌晃氏)が入れたものですね。MA(マルチオーディオ)を確認したときに気づいて指摘したのですが、金子くんがどうしても入れたい、ということで採用となりました。

(※9)HUD
Head Up Displayの略で、ゲームにおいてはプレイヤーキャラクターの体力や地図など、画面に重ねて表示される情報のこと。



(※10)ソファ
イコたちが冒険する城の中にいくつか設置され、ふたりで腰かけた際にのみセーブを行える。イコひとりの状態だと、セーブができない点も特徴。



(※11)R1ボタン
ヨルダと手をつなぐ、ヨルダのほうを向く、呼びかける、手を差し出すときなどに使用するボタン。常にヨルダとともに行動する『ICO』プレイ中は、特に多用することになる。



反対もあって、製品版のあのロゴに落ち着きました。

『ICO』ならではの試行錯誤

——『ICO』制作時に工夫した部分や、コンセプトについてもお伺いさせてください。

プレイステーションでの開発当初は、できるだけプログラマーに負担をかけないゲームとして考えていました。優秀なプログラマーがいないといいものにならないようなゲーム企画だと、運任せの部分が多くなります。これを避けるため、アニメーターとアーティストだけでも商品価値を高められるような企画にする必要がありました。そのような考えもあって、当初は背景をプリレンダ(3次元で作られたデータをあらかじめレンダリングし、できた画像を2次元のテクスチャとして扱うこと)で行い、表示ポリゴン数をできるだけ減らして、プログラム技術的な負荷を少なくしようと考えていました。

しかし、その後キャラクターと背景すべてをリアルタイムでレンダリングしたゲームタイトルが増えてきたことや、杉山さん(プログラマー・杉山一氏)、関さん(プログラマー・関拓也氏)らが開発チームに加わり技術力的に可能になったこともあって、最終的には背景も含めてリアルタイムレンダリングで表現することになりました。

——手をつなぐシステムには驚かされましたが、これはどのような経緯で開発されたのでしょうか。

ヨルダと手をつなぐ一連の動きは、『ICO』唯一の新規メカニクス(他のゲームにはないプログラムテクノロジー)です。このころは、ゲーム企画には新たなメカニクスが必須と考えていました。手書きで描いた仕様書をプログラマーに渡しつつ、自分がそばに張り付いて指示しながら作り上げていきました。ゲーム内で手をつなぐ、手を引くといった動作映像が、プレイヤーの頭の中にフラッシュバックするほどのリアルな触感となり、キャラクターどうしの相互作用を感じてもらうことを目指していました。実際には、キャラクターの質量感はうまくできましたが、気持ちよさまでには届かず、実は今でも満足はしていないところです。

——カメラワークも独特でしたね。他にも空間の見せ方などで、こだわりや工夫がありましたでしょうか。

『ICO』を制作していた当時の他の3Dゲームは、ゲームカメラが主人公キャラクターを追従するのが一般的でした。『ICO』では、そのあたりを割り切って、ステージ内の各所にポイントを設定し、そのポイントごとにカメラアングルと画角を設定しています。操作キャラクターがそのポイントに近づくと、設定してあるカメラアングルや画角に補間される、というカメラシステムです。このカメラシステムは、当時SCEに在籍していた原さん(プログラマー・原文昭氏)の提案を採用したものであって、カメラのポイント設定の大半は、細野くん(プランナー・細野淳一氏)が行っています。

『ICO』の空間表現、特に高さの表現はカメラの構図も重要なのですが、遠くのものをきちんと遠くにあるように見せるために、背景アートの効果が大きくなります。そのため、遠くにあるものは若干誇張し、より小さく表現していたりします。

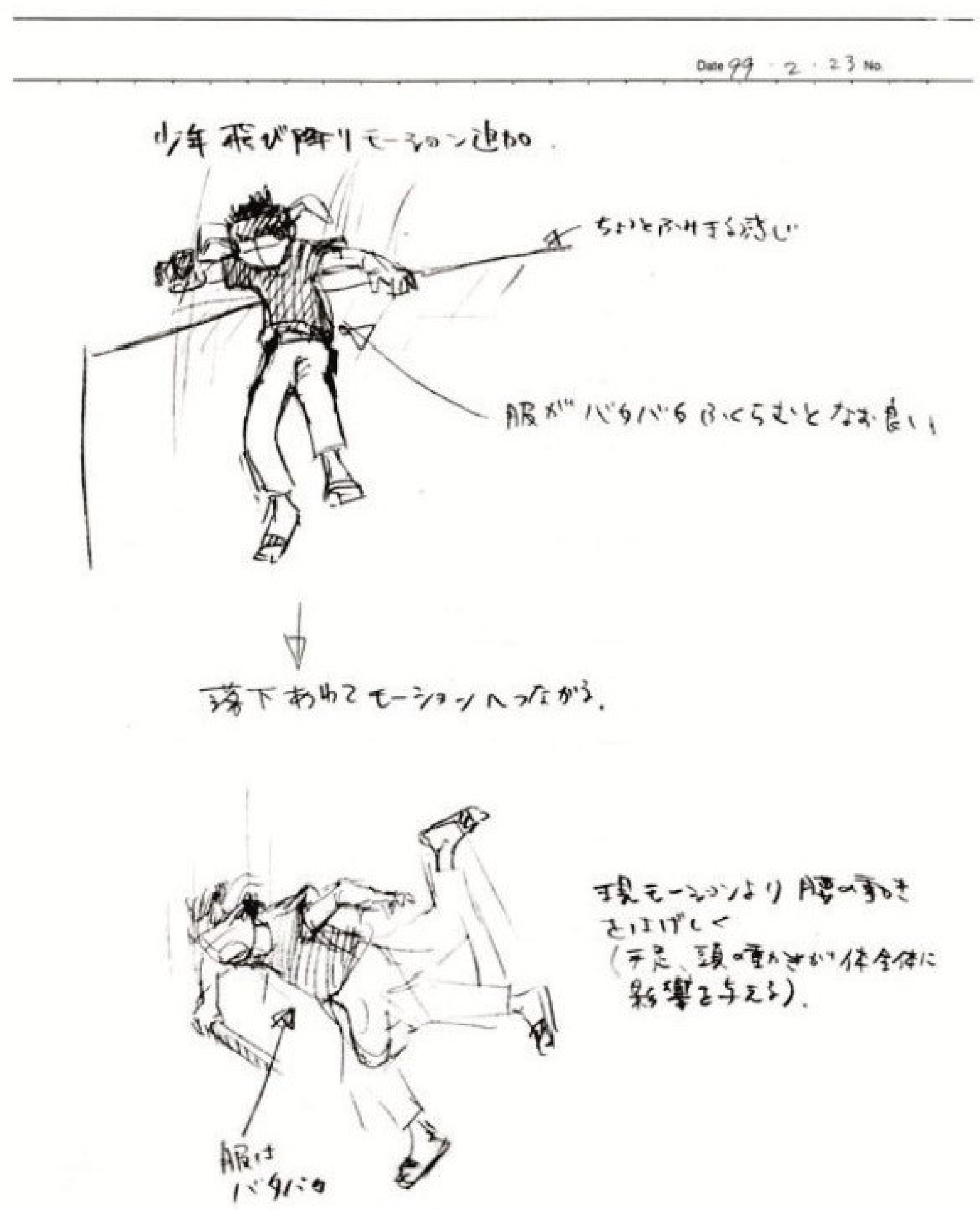
——画面上からパラメータ類を排除したのは、どのような考えがあってのことなのでしょうか。

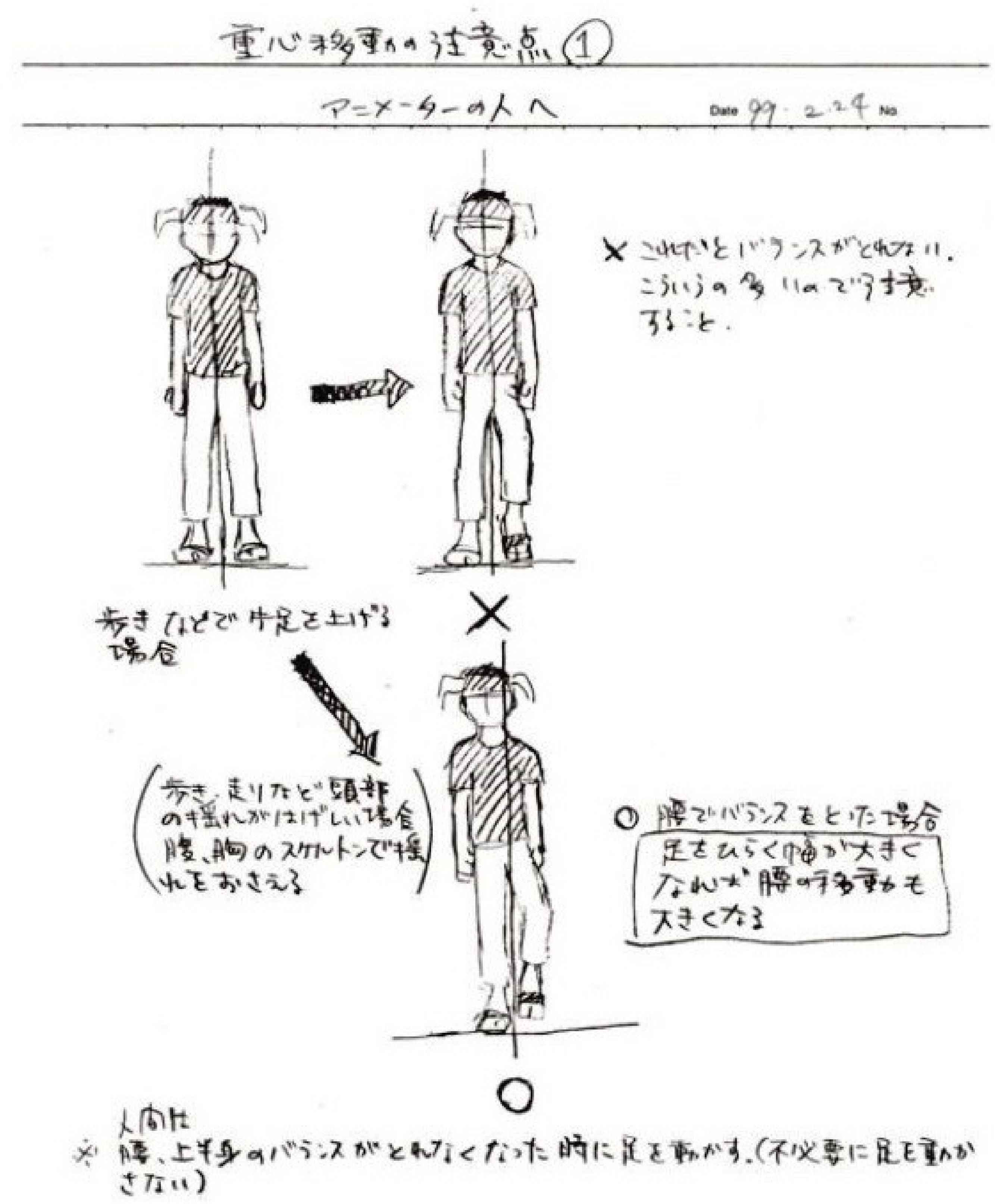
『ICO』の画面にはHUD(※9)やパラメータといった情報がまったく表示されていませんが、これは没入感を上げるためと、他ゲームとの「差別化」という目的からです。キャラクターのライフ表現も同様で、主人公である少年のライフ=ヨルダとし、キャラクターのライフゲージを排除しました。ゲームルールはシンプルにできるならそうあるべき、と考えています。

——セーブポイントがソファ(※10)というのも、『ICO』ならではですね。

繰り返しになりますが、当時はビデオゲームを遊んだことがない人たちにこそ触ってほしい、と思っていたのが『ICO』でした。そのため、「セーブポイント」というゲーム独特の表現は避けたいと思っていました。慣れていない人は「セーブって何?」「ロードってどういうこと?」となるでしょうから。また、いかにもゲーム然としたシステムが、突然出現すると世界のリアリティが薄れてしまうので、できるだけ現実に則した自然な表現はないか、と模索した結果があの「ソファ」でした。ゲームを中断する際のセーブは、イコたちにとっては「ひとやすみ」なので、ソファに座って休憩し、ゲームの再開時に行うロードは、ソファの上で眠っていたイコた

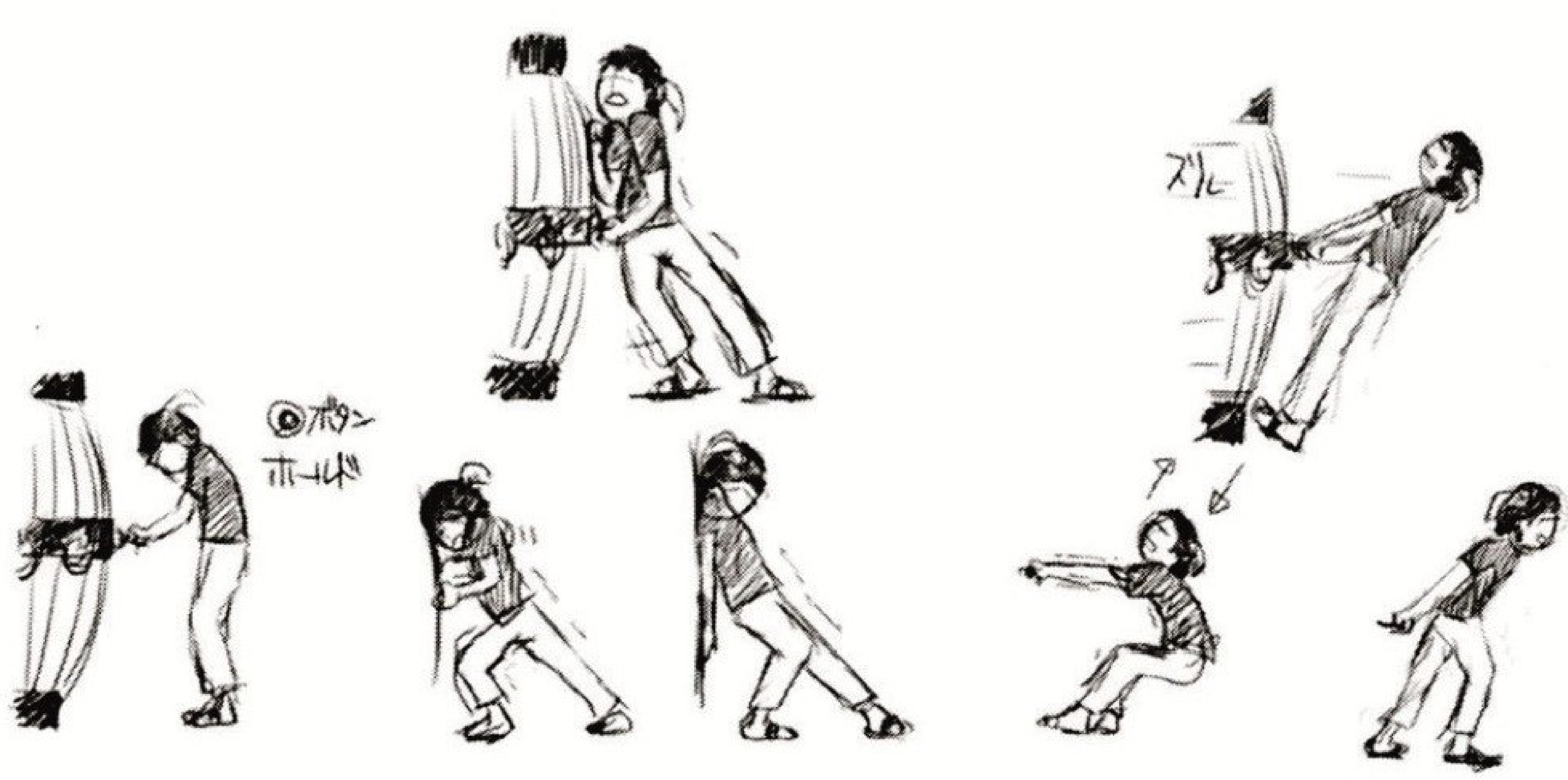


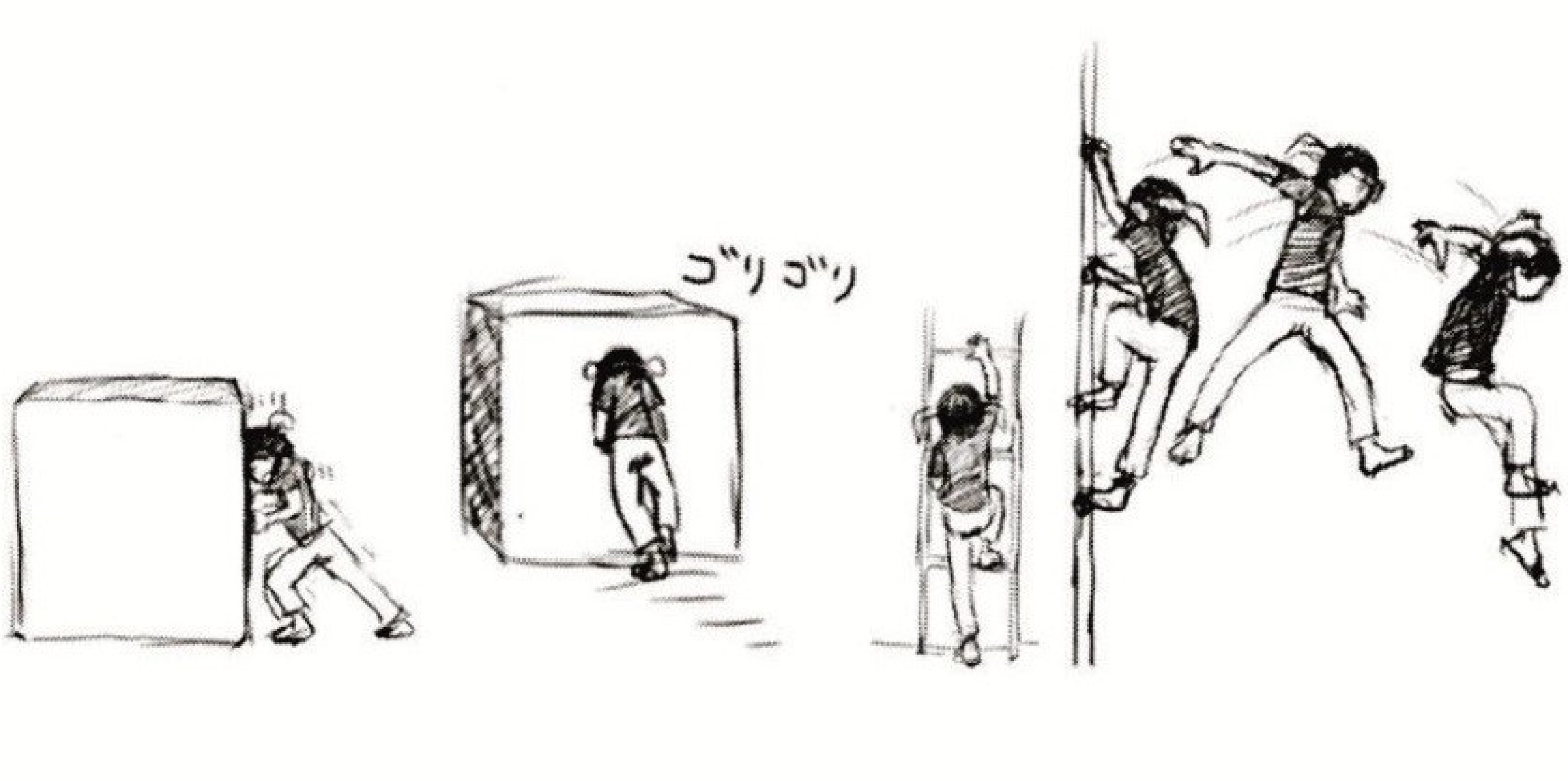




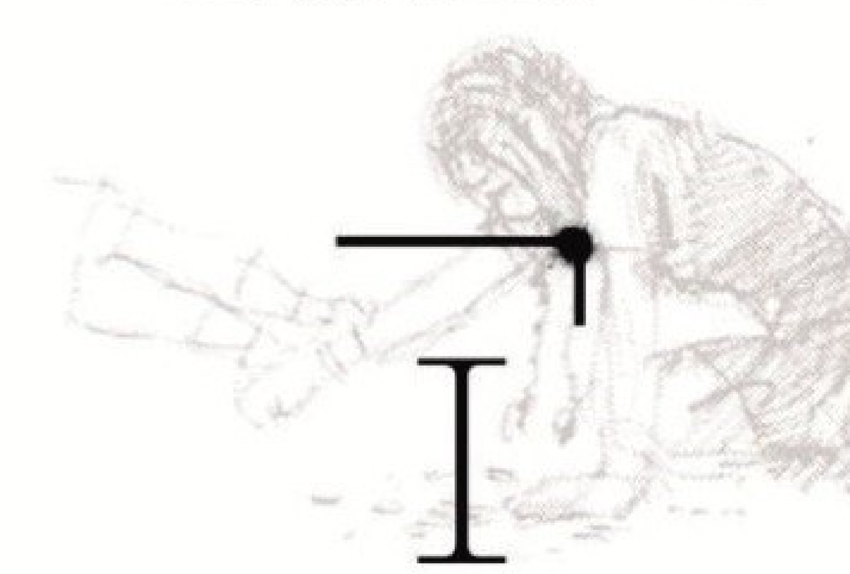
イコのジャンプや重心移動、高所から飛び降りた際の動きなどを、開発スタッフに説明するための仕様書。

オブジェクトに関わるイコの動き





城の中にあるタル、壁、箱といったオブジェクトに接したとき、イコがどんな動きをするかを示したもの。



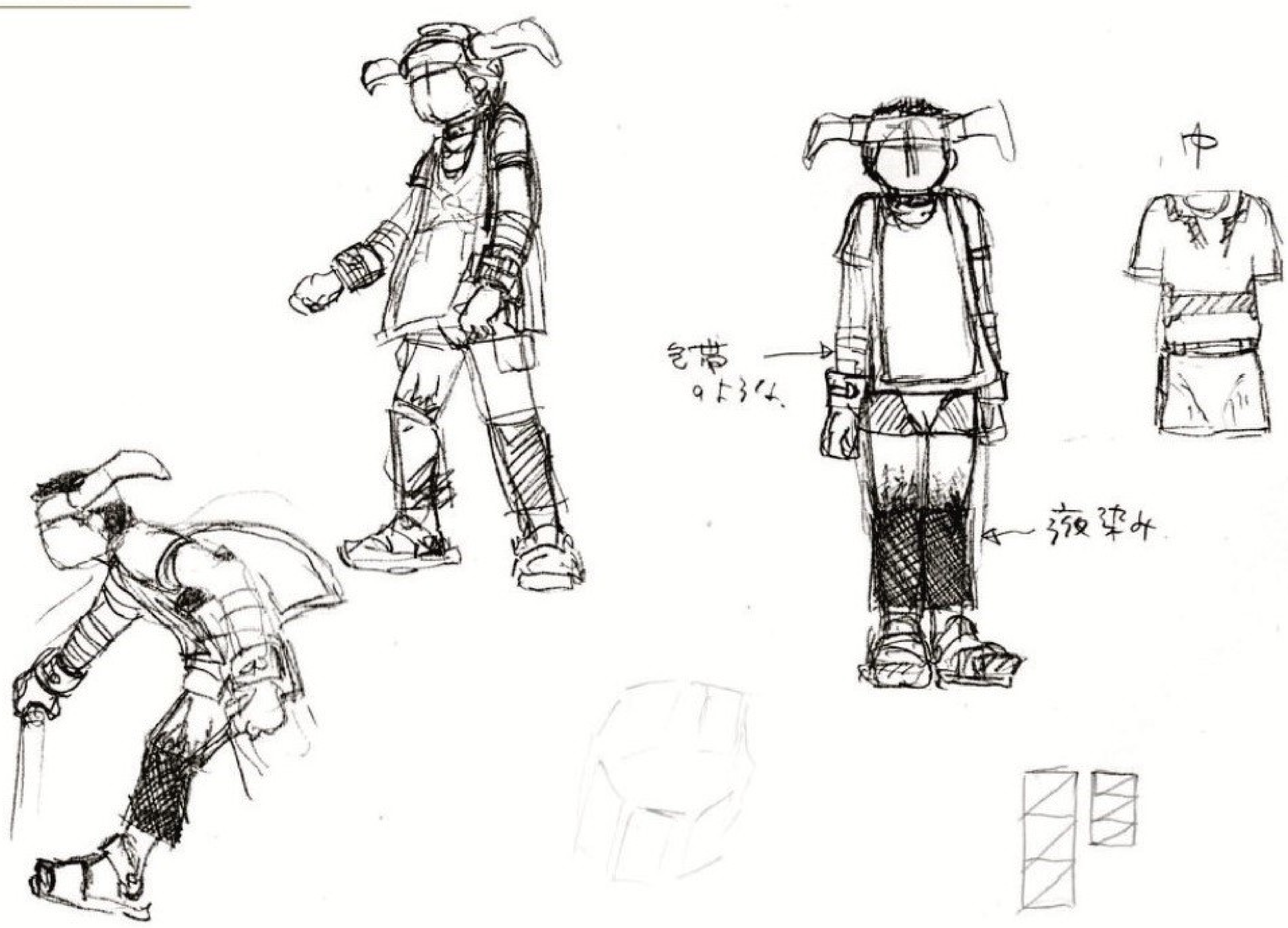
「ICO」のデザイン

「ICO」のデザインは、どのようにして行われていったのか？　ラフスケッチやアイデアメモ、スタッフに意図を伝えるための指示書などを見ていこう。

イコ

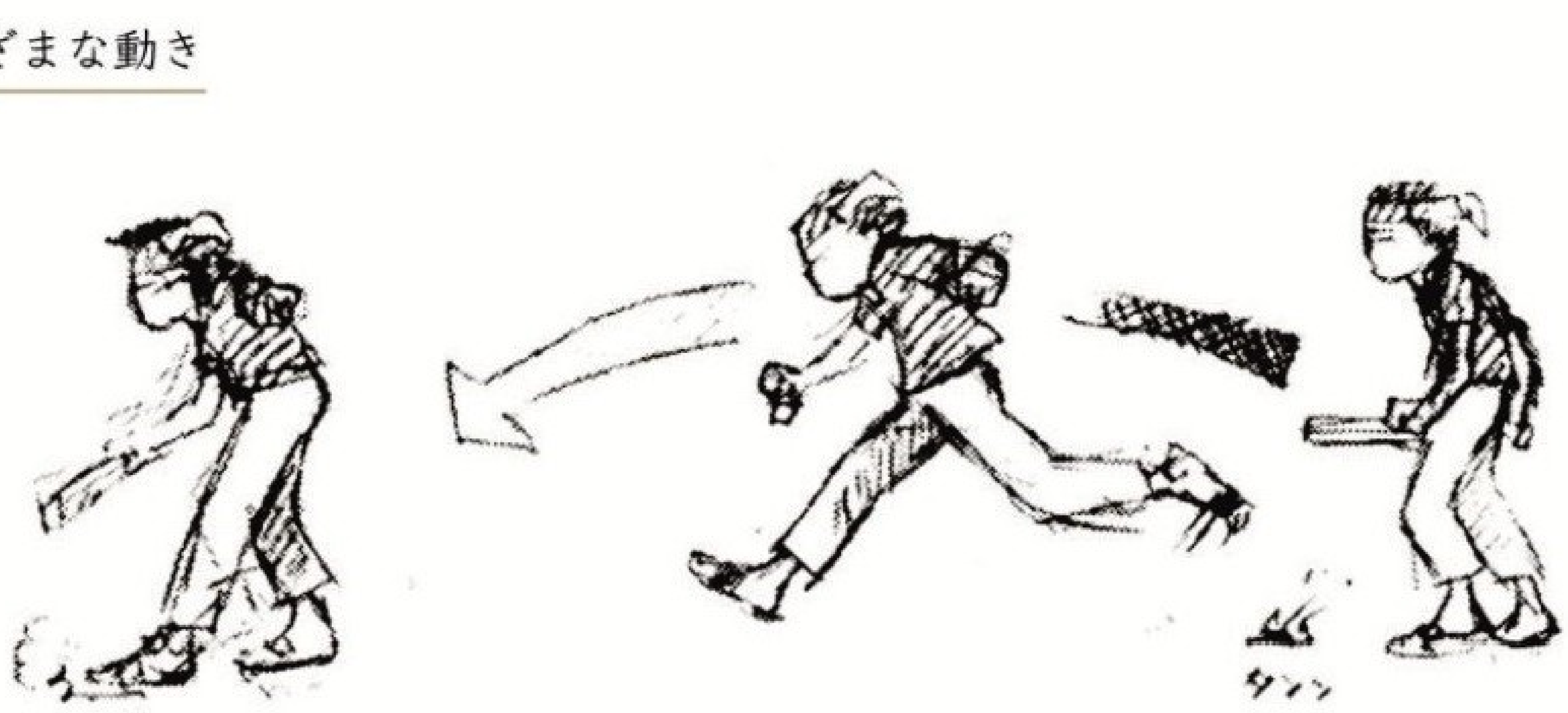
主人公のイコは、トランプでいえばジョーカーのような存在。52枚の数字カードとジョーカー。トランプ遊びのルールがそうであるように、ルールごとに姿を変える、ワイルドカードでもある。何にでもなれる、つまりプレイヤーの分身としての存在となっている。トランプはゲームの始祖のひとつでもあり、最大手のゲームメーカーである任天堂とも関わりの深いもので、ビデオゲームにはピッタリのメタファーと言えるだろう。ゲーム中のとあるシーンでスイカが登場するが、これもゲームの代表格であるスロットマシンからの着想とのこと。角が生えているのは、イコが「選ばれた主人公」であることのシンボルでもあり、主人公の特異性を表している。ワンダも含めて、頑丈さを指摘する意見もあるが、上田氏はゲームキャラクターとして割り切っており、多少強靭であるのは設定としてありふれていると考えていたそうだ。

イコのコスチューム



主人公であるイコのコスチュームが描かれた設定画。当初、イコの角はかなり大きめで、方向も下向きでデザインされていた。

イコのさまざまな動き



ヨルダ

上田氏によると、当初はヨルダの言葉がイコにも通じていて、ゲームの中盤から終盤あたりに主人公である少年を裏切るような展開を考えていたという。それによってイコ(=プレイヤー)に、意思の見えないヨルダに対して疑心暗鬼にさせるという狙いがあったのだが、制作スケジュールの理由から、その展開はなしとなったそうだ。初期イメージのコスチュームを見てもわかるとおり、最初のヨルダの設定は今とは大きく異なる。敵が生身の存在から、影のような存在に変わったのと同じタイミングで、ヨルダの設定も変更となっている。ヨルダをより神秘的で幻想的な存在に見せるため、極力露出を抑えた純白のウエディングドレスを検討したこともあったそうだ。実在感を追求したゲーム世界やイコとは対となるように、ヨルダはおぼろげではかない存在。羽化したばかりの蝶のように、一時的には弱く脆いけれども。ヨルダのデザイン・モデリングを手がけたのは、キャラクターデザインを担当された福井智加氏。モーションはキャラクターアニメーター担当の福山敦子氏が行っている。

ヨルダのコスチューム　初期イメージ





開発初期に描かれたヨルダのコスチューム。実際にゲームに登場するヨルダとは違ってカラフルな衣装を身に着けており、顔立ちも少し異なっている。

影に攫われるヨルダ





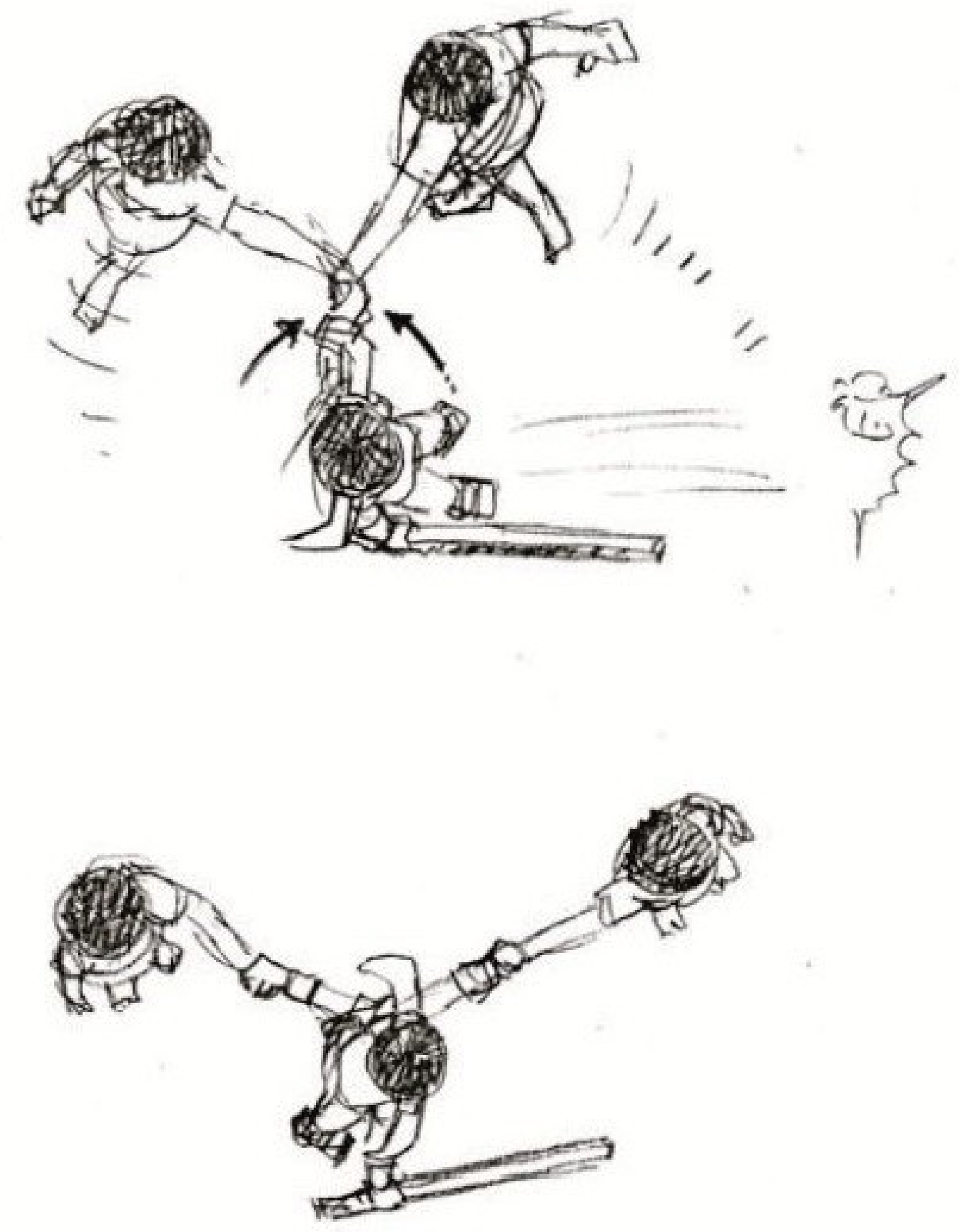
たくさんの影に攫われるヨルダと、それを追いかけるイコの姿が描かれたスケッチ。当初は影たちがもっと人間に近い姿だったようだ。

ソファで休むヨルダとイコ



ソファで目を閉じるふたりが描かれたスケッチ。ヨルダはブランケットのようなものを掛けて休息している。

ヨルダと関わるイコの動き

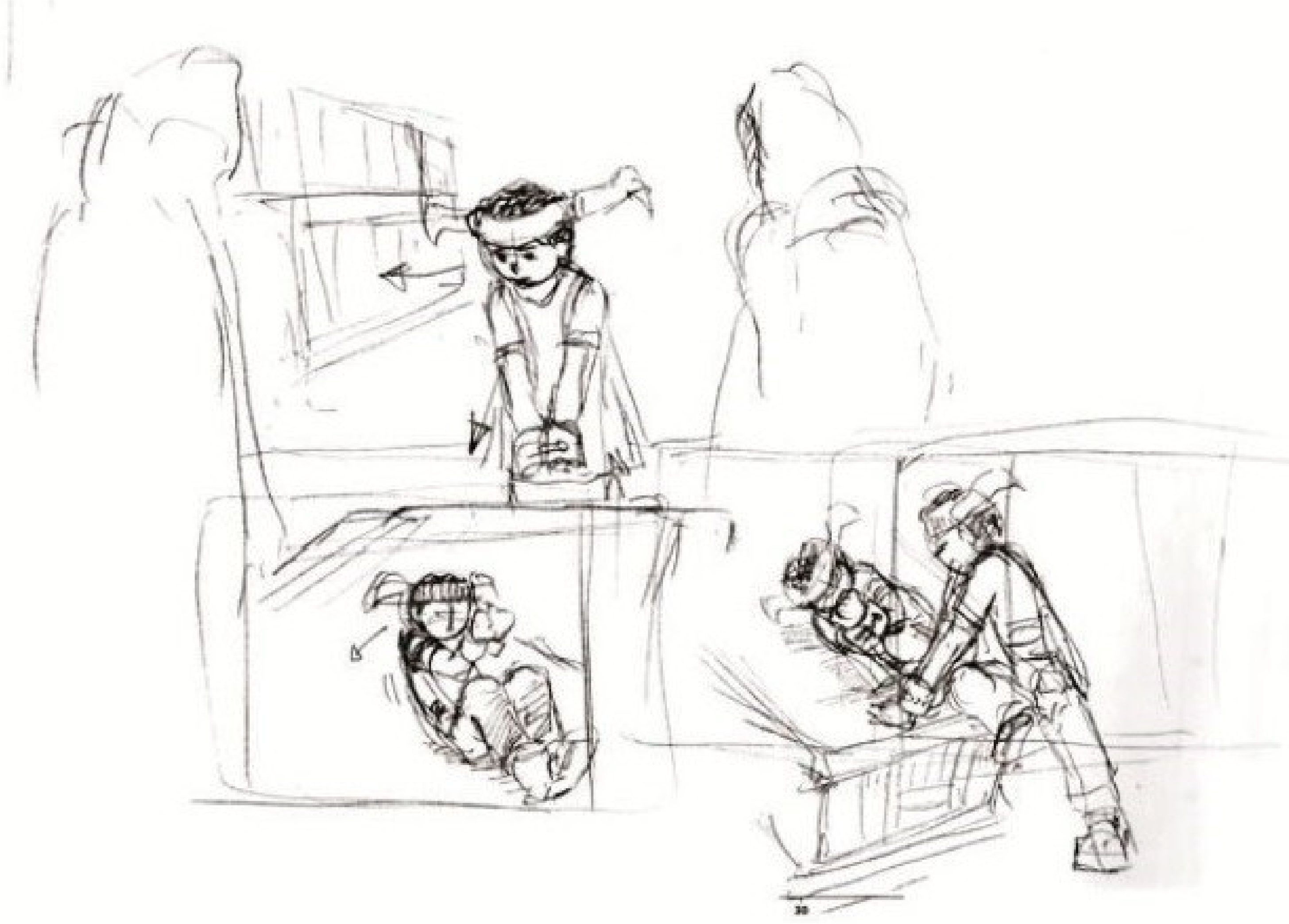


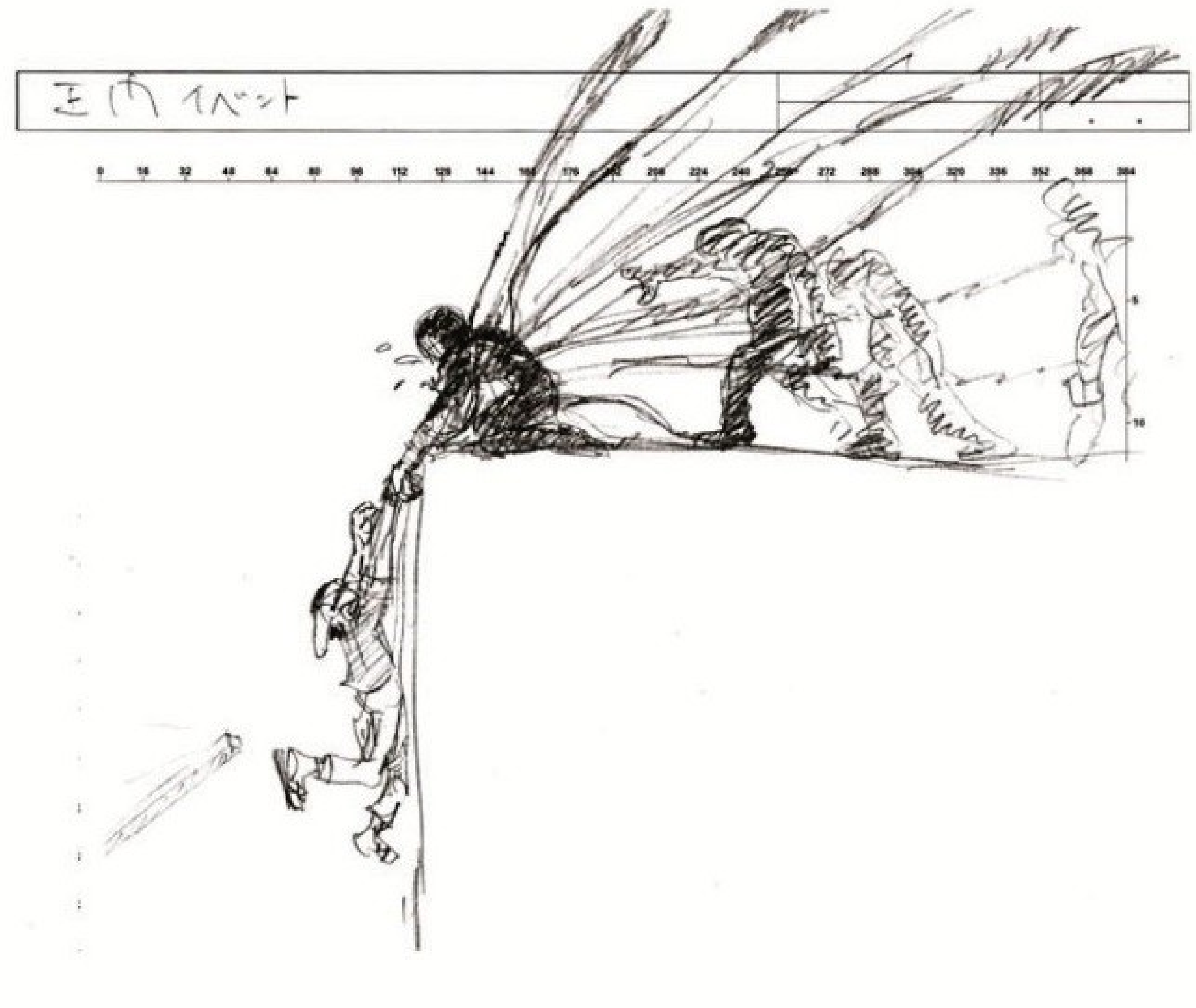


イコとヨルダが手をつないだとき、どのような処理になるかを説明するための仕様書。

イベントシーン





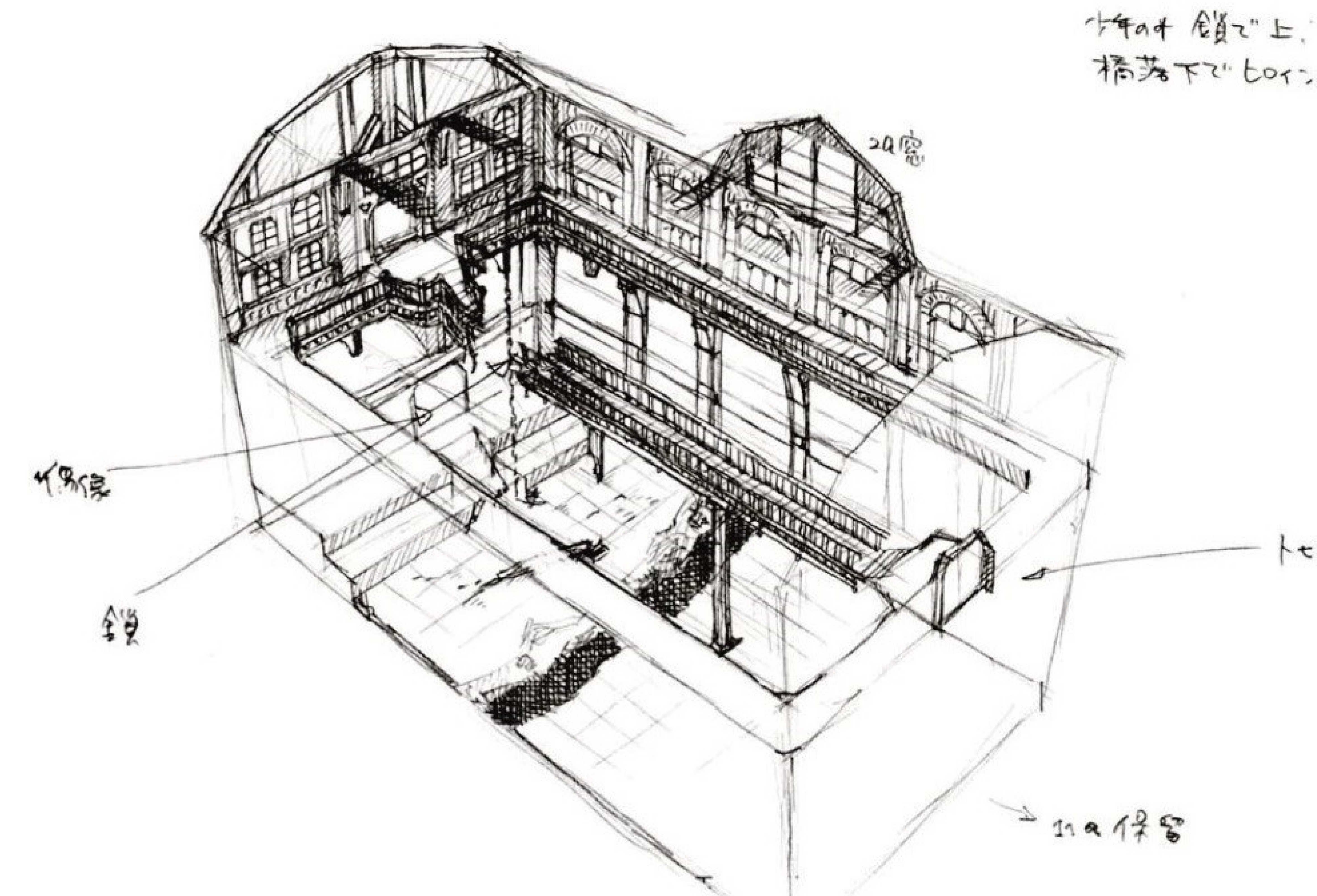


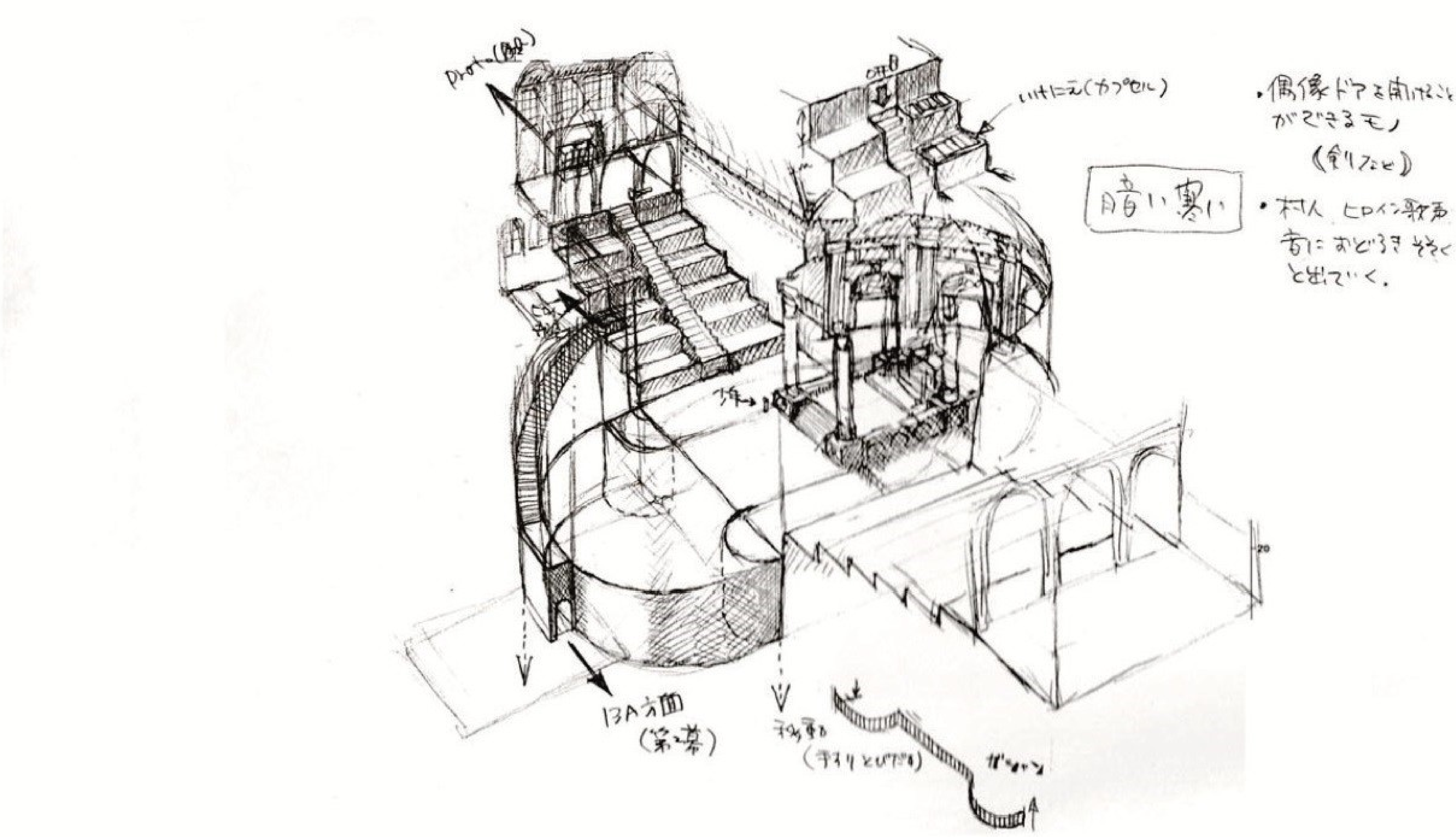
カットシーンのイメージを把握するためのラフスケッチ。イコが城にやってくるシーン、カプセルに入れられるシーン、城門外でヨルダがイコの手をつかむシーンが描かれている。

城

城はいけにえが捧げられる場所であり、女王が治める閉じた世界。現実世界との整合性を取ろうとすると、食堂やトイレもない城ということになるため、それ以上の設定は曖昧になっている。パッケージデザインやマニュアルを寓話や童話風にしてリアリティラインを下げたのは、そのためでもあるそうだ。

城内の建築デザイン





女王

女王との戦いでは、石像を動かしてドーム状の攻撃を防ぐ必要がある。そのため、そのことに気づかないとかなり難しいステージとなっている。上田氏によると、見た者を石化するギリシャ神話のメデューサ、その視界をビジュアル化したものがドームであるとのこと。また、初期のイメージとしては、ロシアで1957年に制作されたアニメ映画『雪の女王』の影響もあるそうだ。

女王のコスチューム　初期イメージ



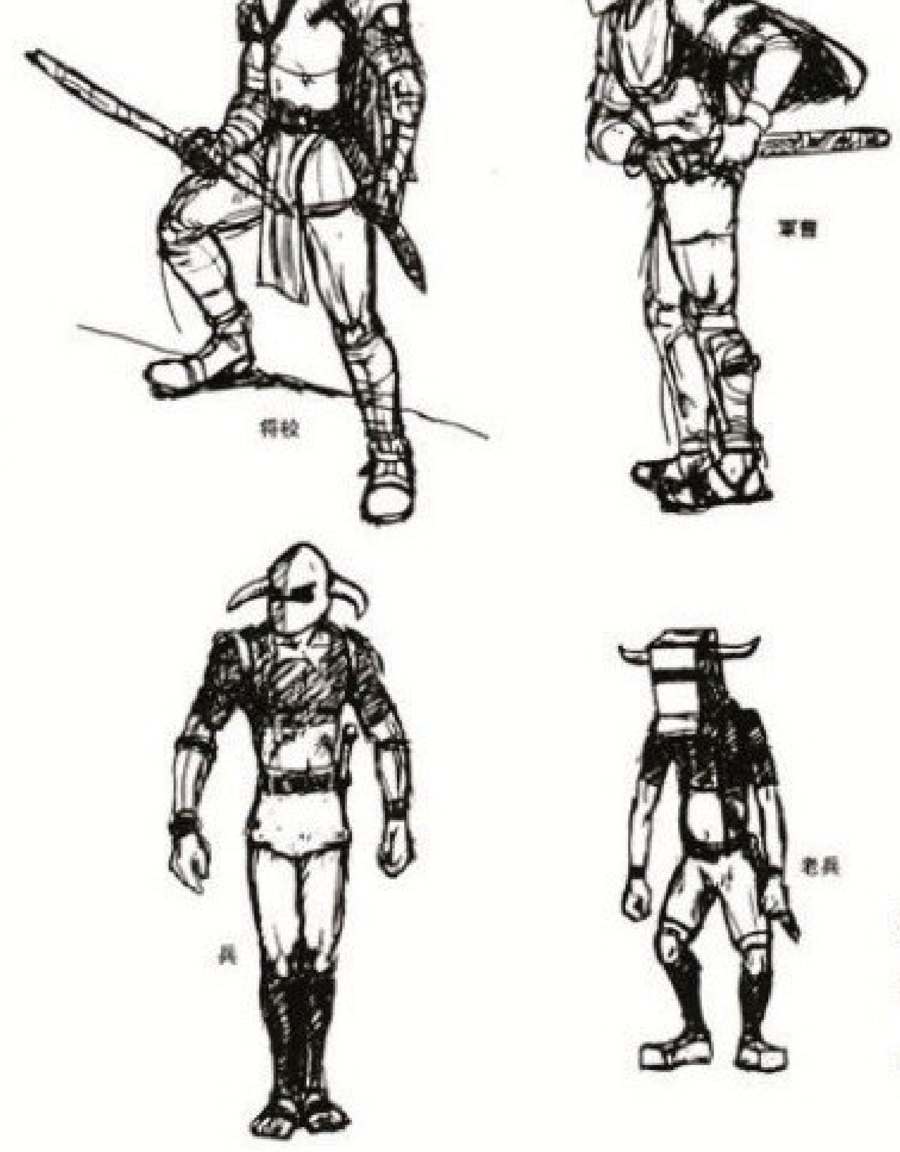
白と青のローブを身に着けた初期の設定画。敵が影のような存在になったことから、女王の姿も影を纏わせたような姿に変わっていった。

敵キャラクター

上田氏によると、開発初期は敵となる影も生身の人間だったそうだ。生身の人間だと倒されたあとに死体が残らないと不自然になる、たくさんの死体を描画するほどゲーム機の性能が高くない、といった点を考慮し、影になった。敵を影にしたことにより、どこでも出現させられるし、どこで消えても不自然ではないものになっている。敵が影になったことに合わせて、ヨルダを引き込む影の巣(地面に出現する黒い穴)も生まれ、最終的には「光と影」という背景ビジュアルの制作理念にも一致し、ゲーム全体を総括するようなテーマとなっている。

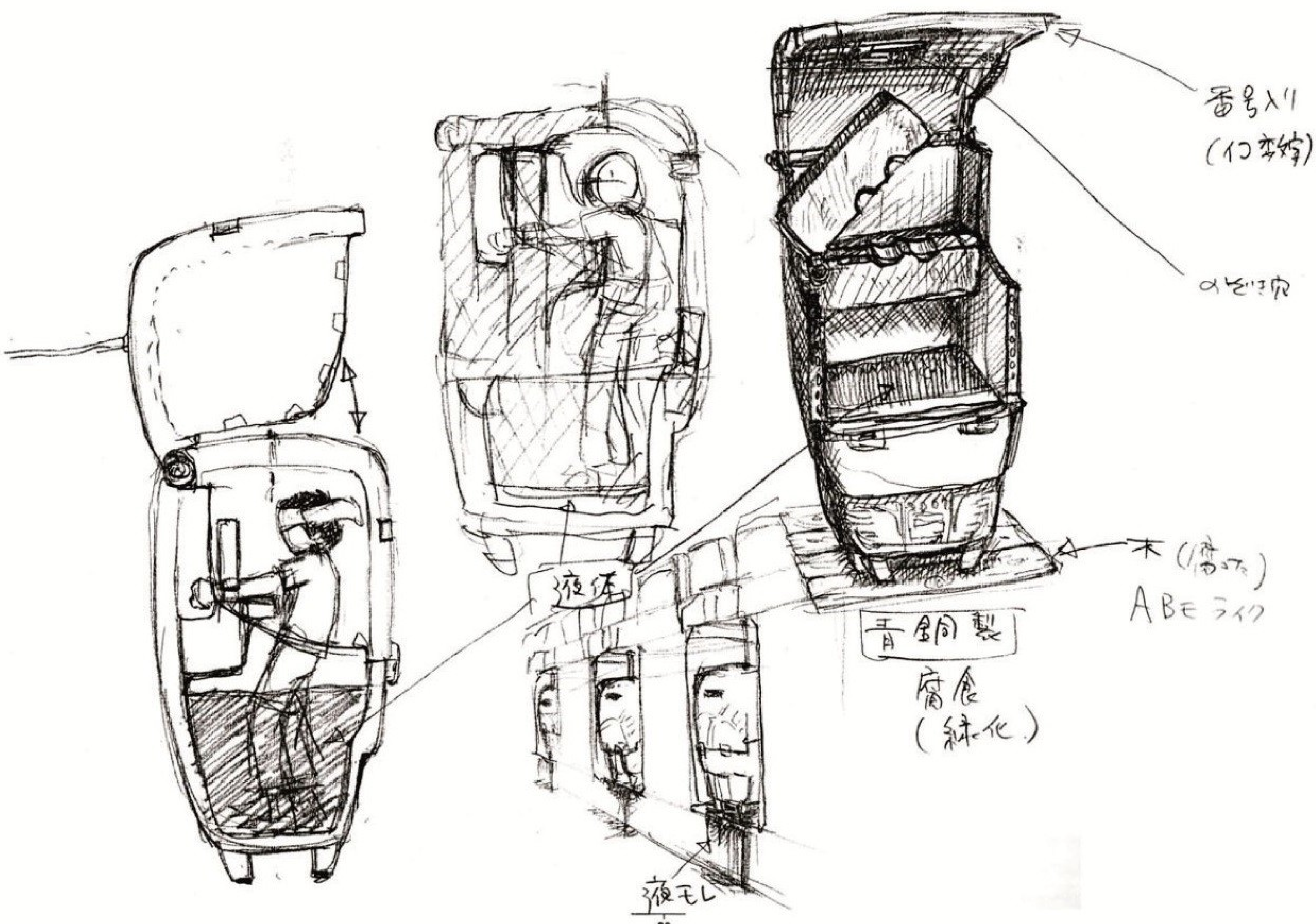
敵キャラクターのコスチュームと動き　初期イメージ

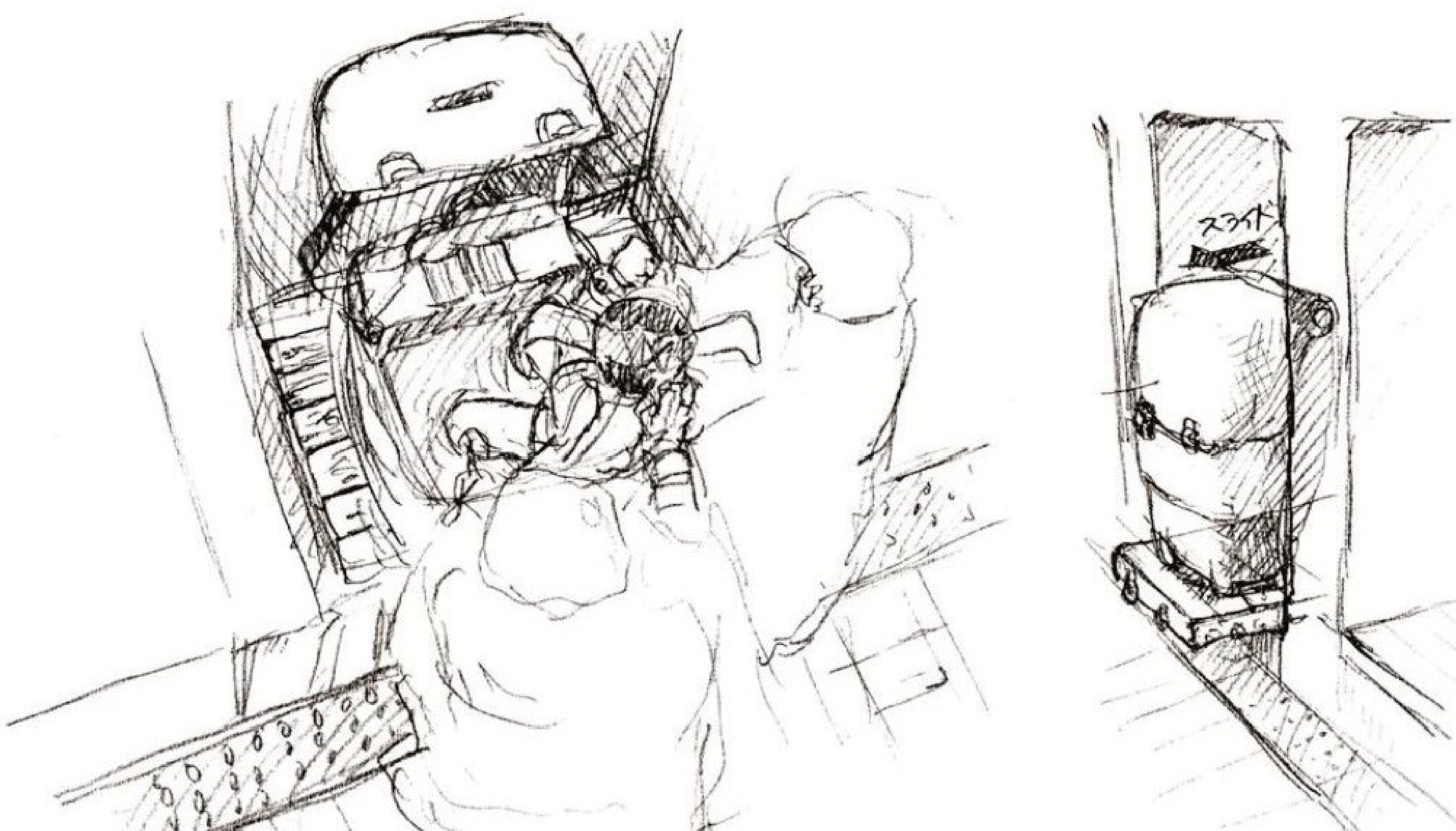




まだ実体だったころの敵キャラクターが描かれた設定画と仕様書。当初は軍曹、将校などの階級があったようだ。攻撃がヒットした際の動きも解説されている。

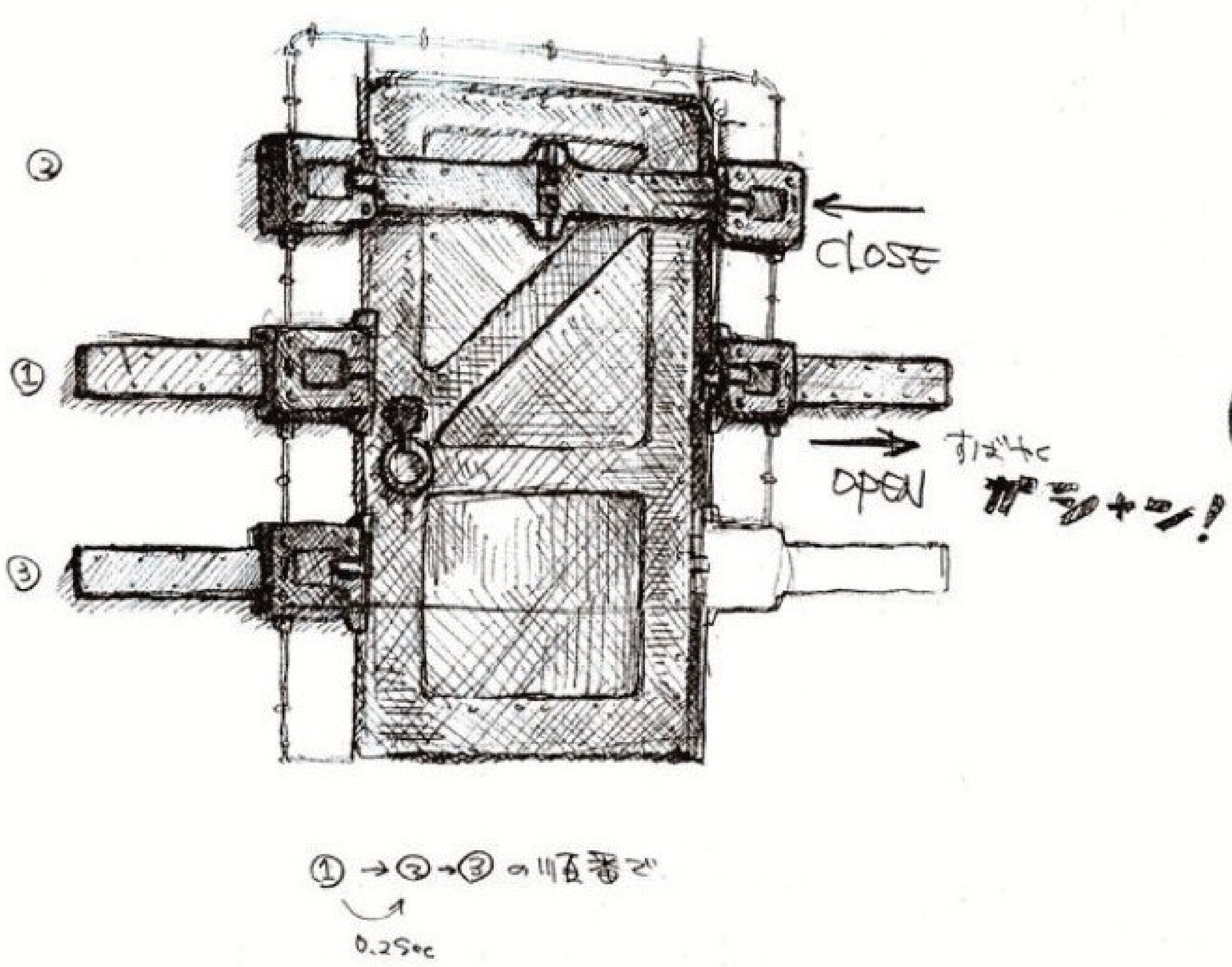
イコが閉じ込められたカプセルのデザイン

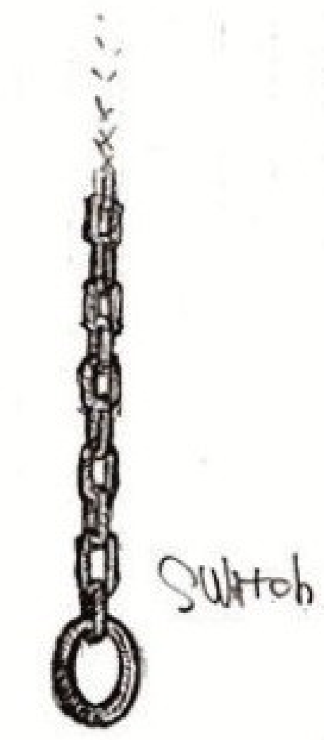


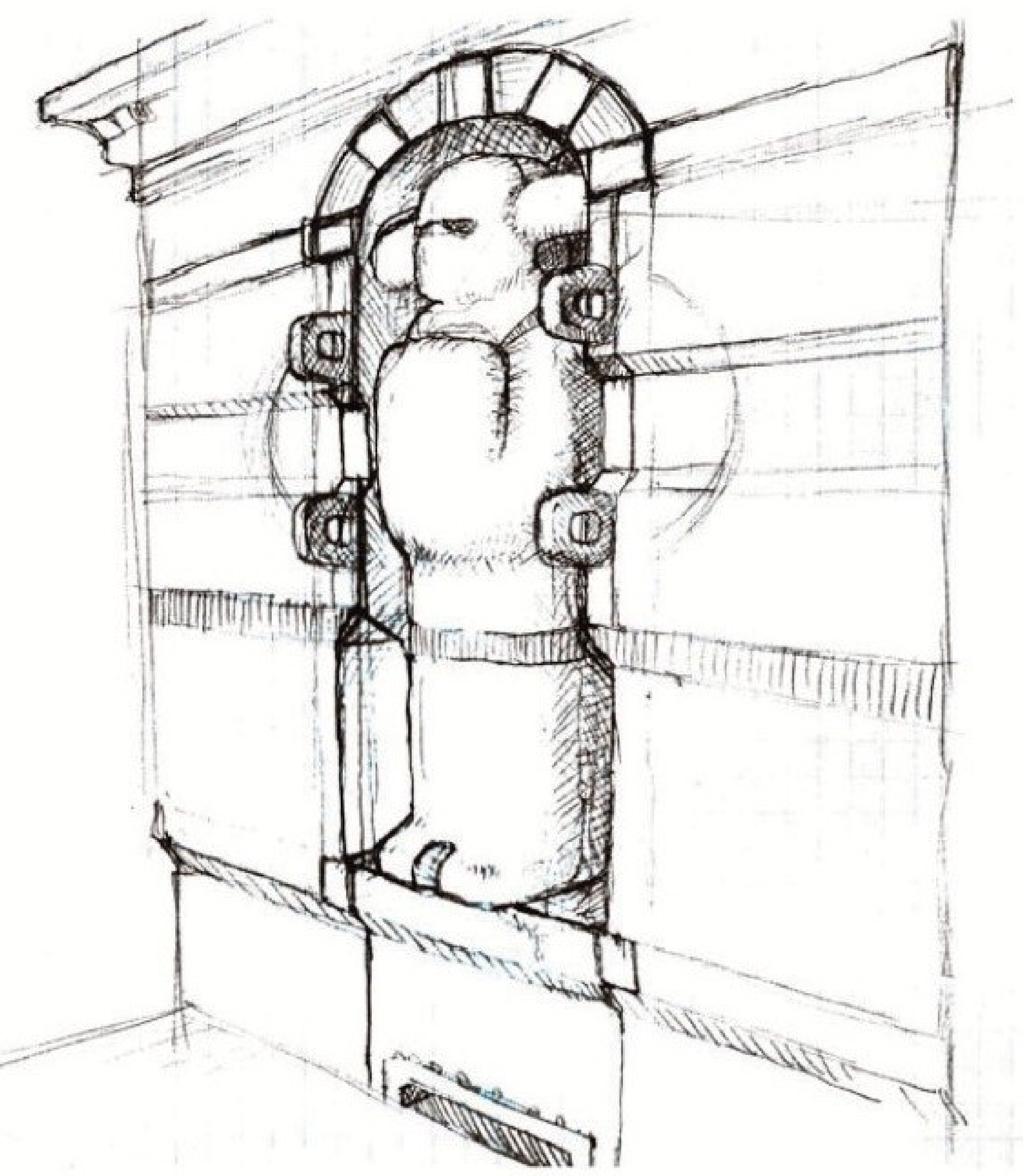


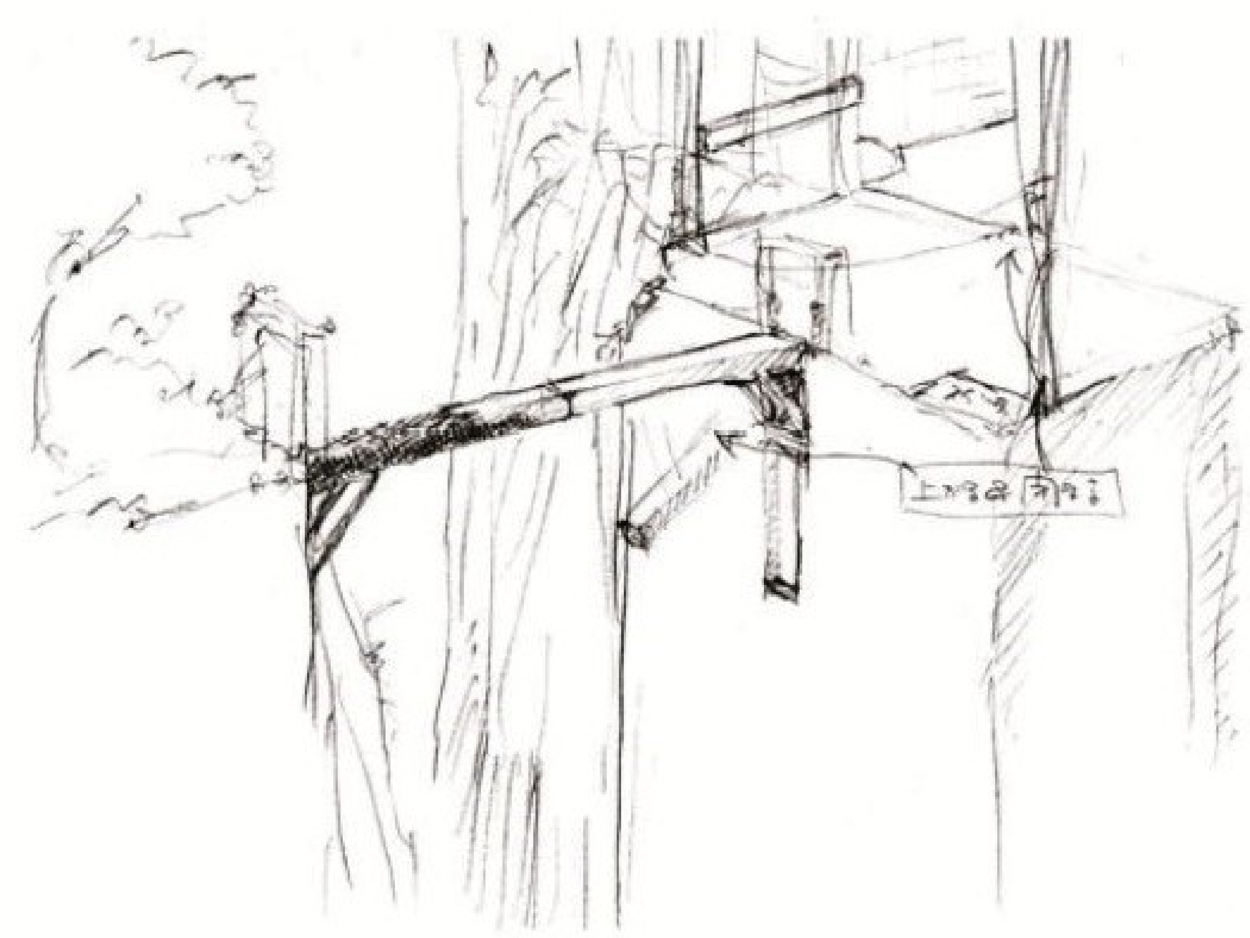
現代的な冷蔵庫や棺をイメージしてデザインされたというカプセルのスケッチ。このカプセルは設定画とほぼ同じ形状のままゲーム内にも登場する。

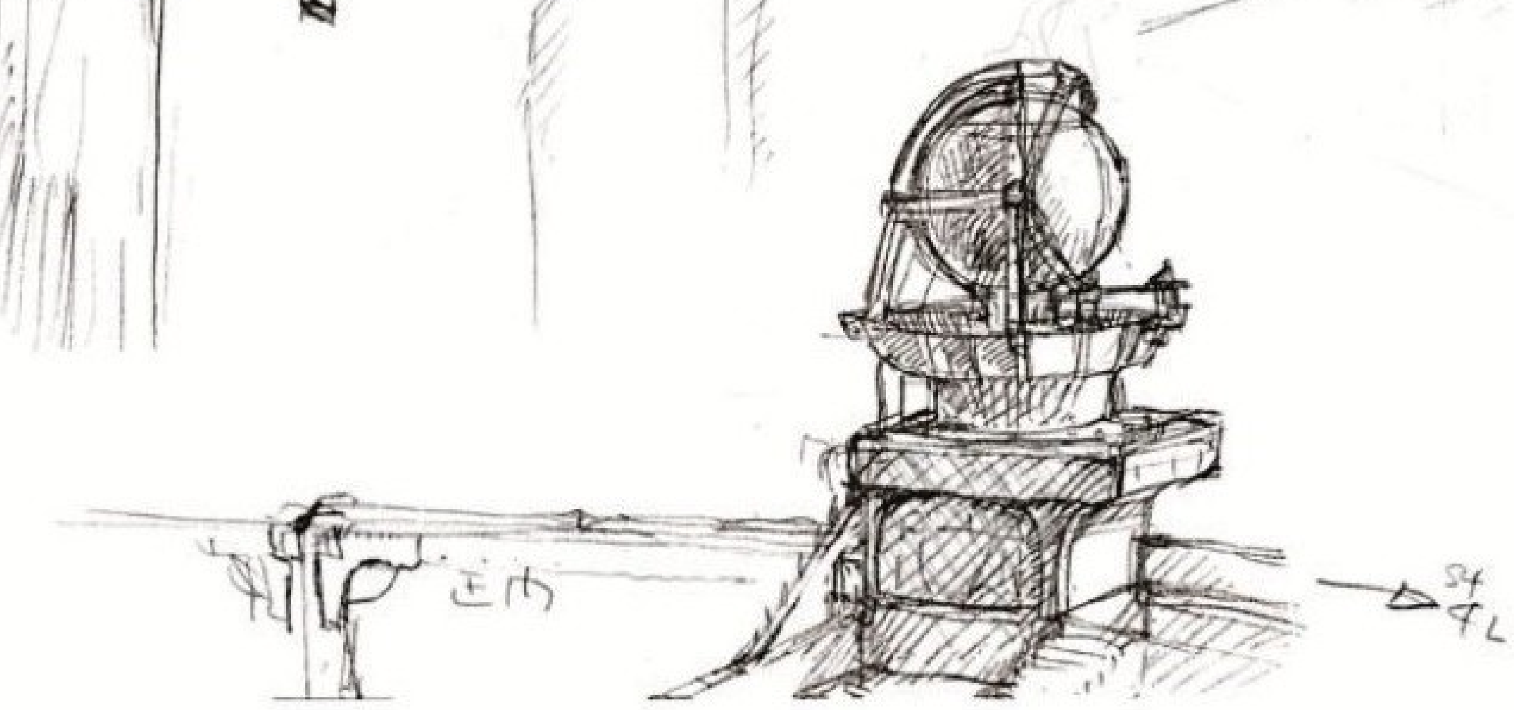
城内細部のデザイン

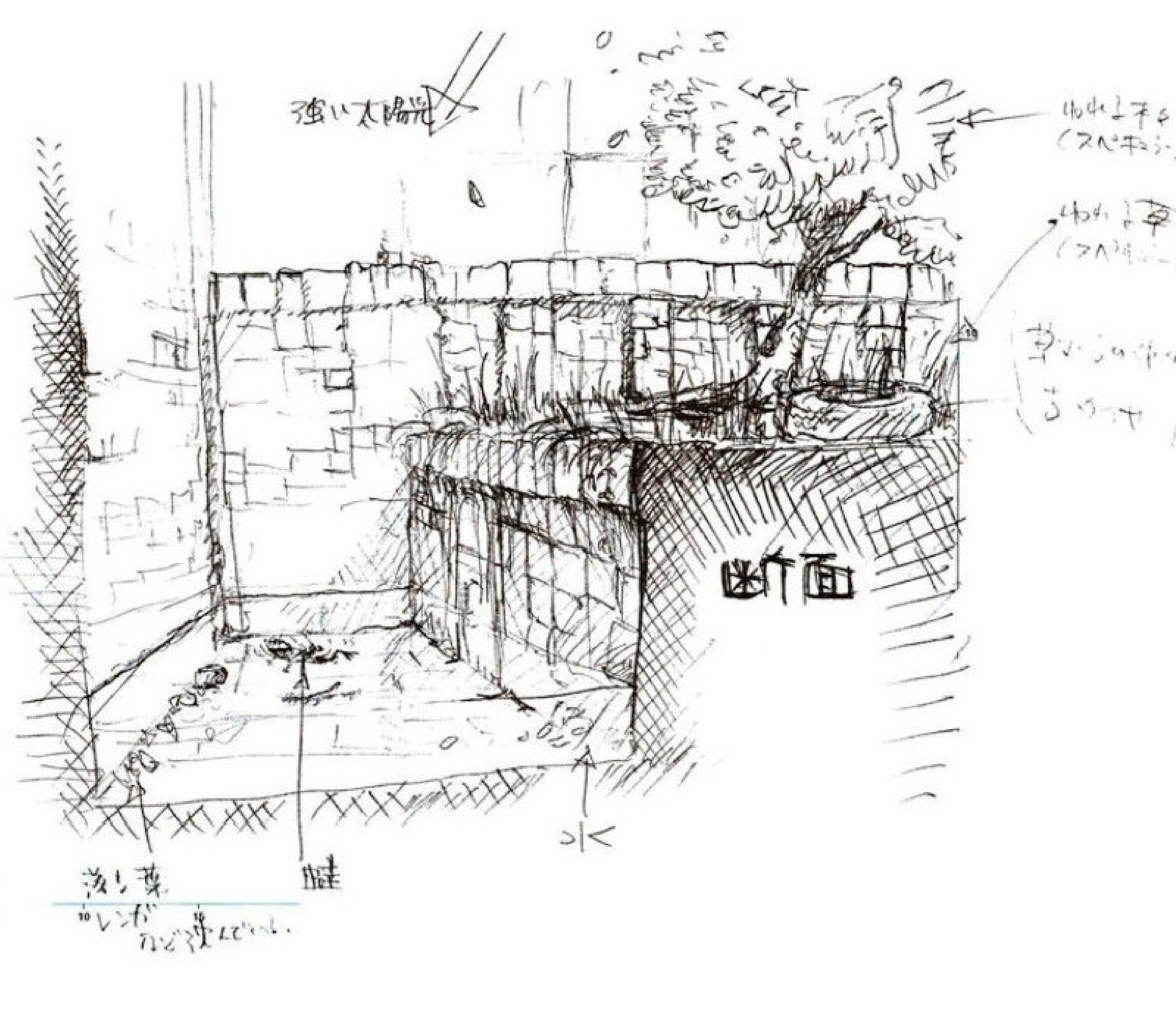












城内にある扉や正門、鎖など、細かい部分のデザインスケッチ。ギミックや素材、動作にかかる秒数なども描かれている。

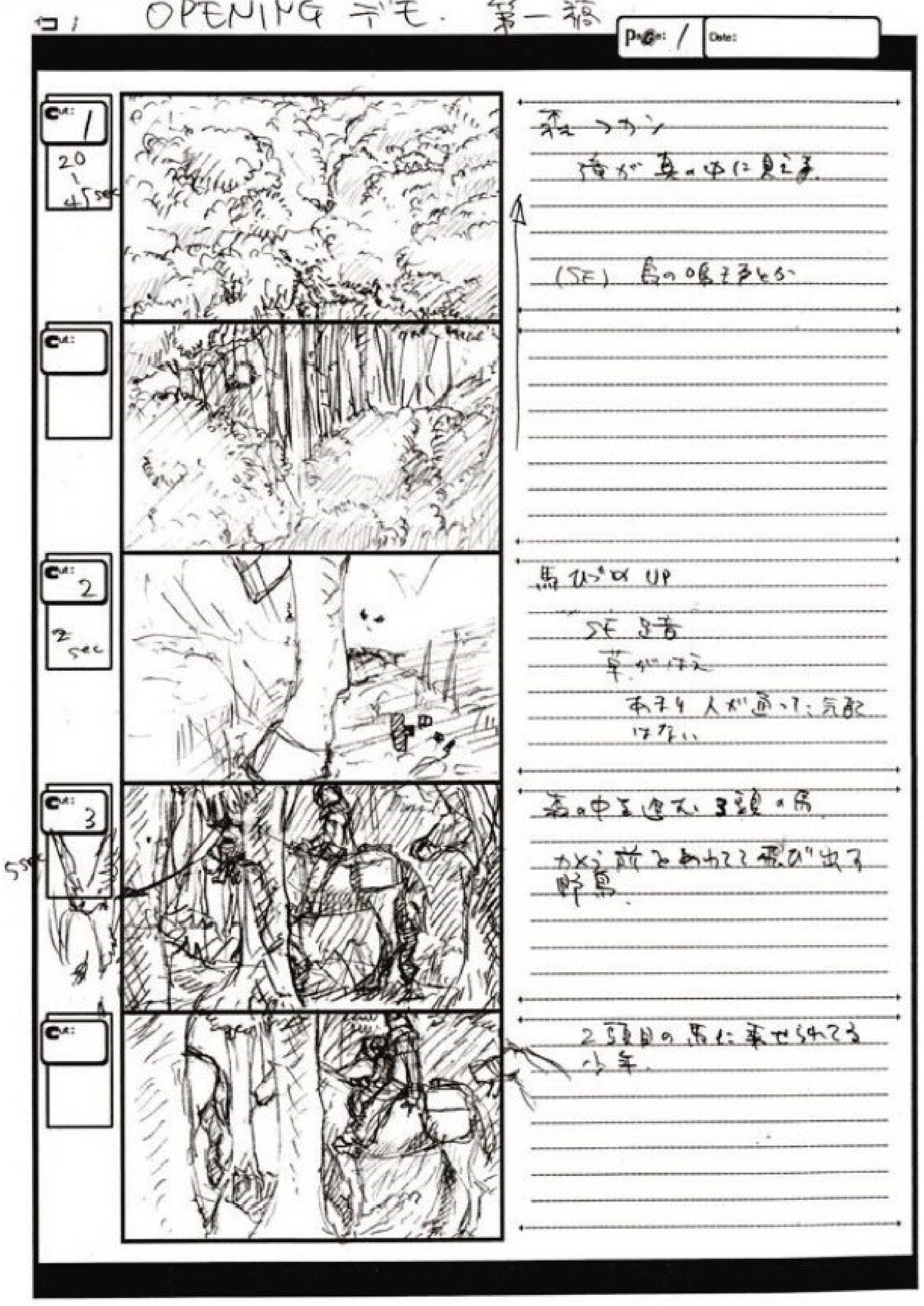
絵コンテ



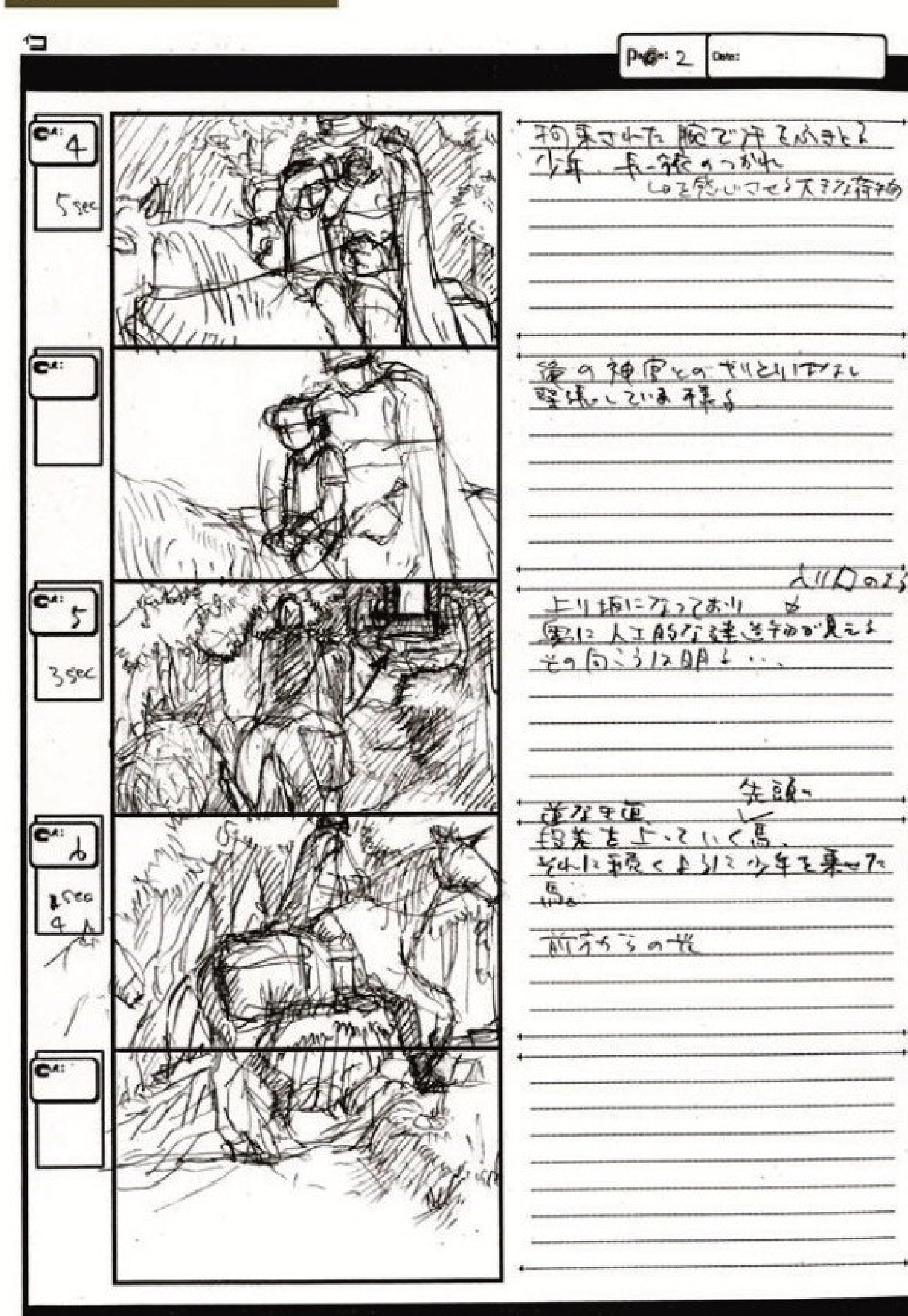
『ＩＣＯ』のカットシーン制作に先んじて、上田氏は各シーンの設計図となる絵コンテを多数描きあげている。ここでは、その絵コンテの中から一部を抜粋して紹介していこう。特に印象的なパートは、ゲーム内で目にできる該当のシーンも合わせて掲載している。

オープニング

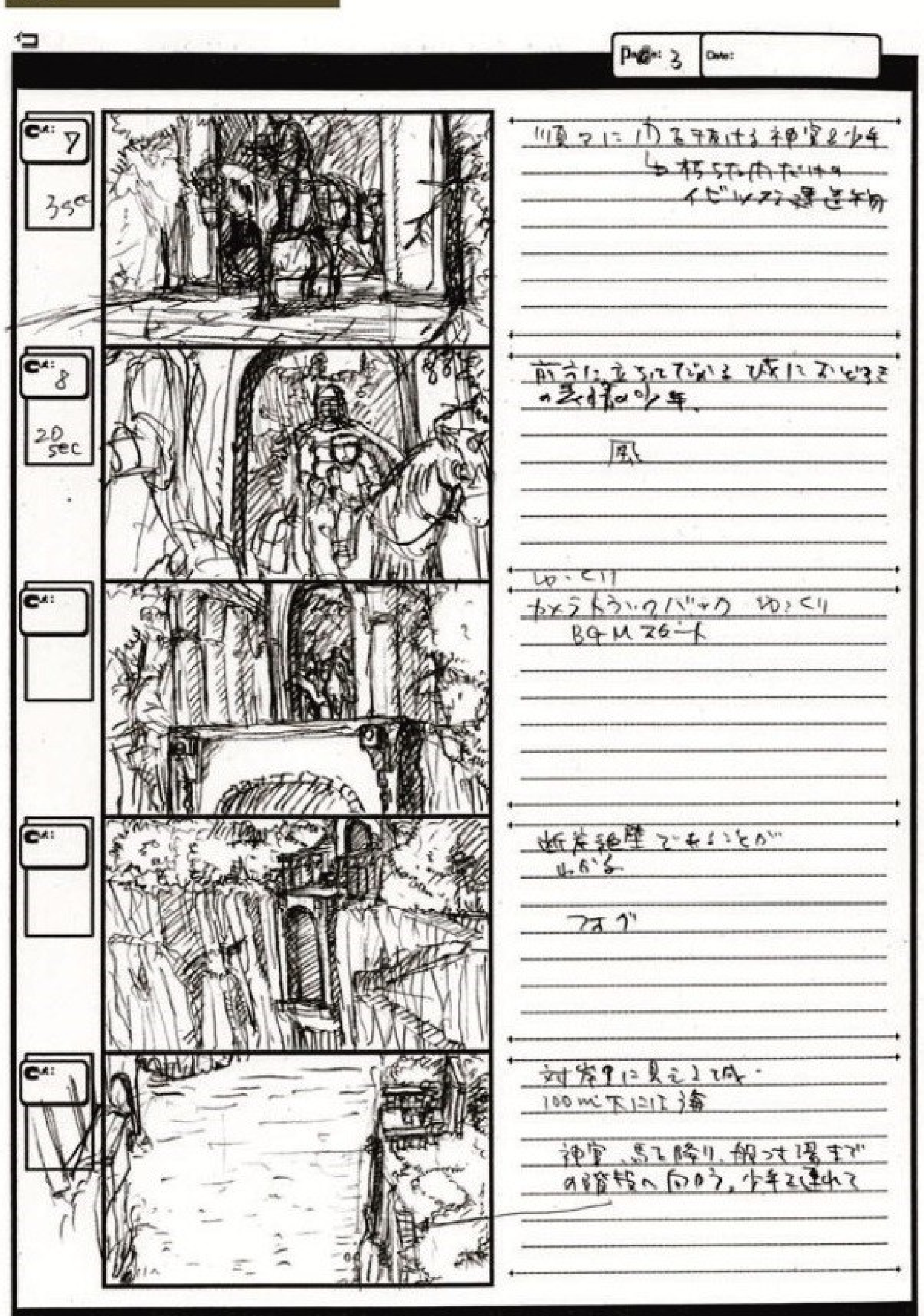
01



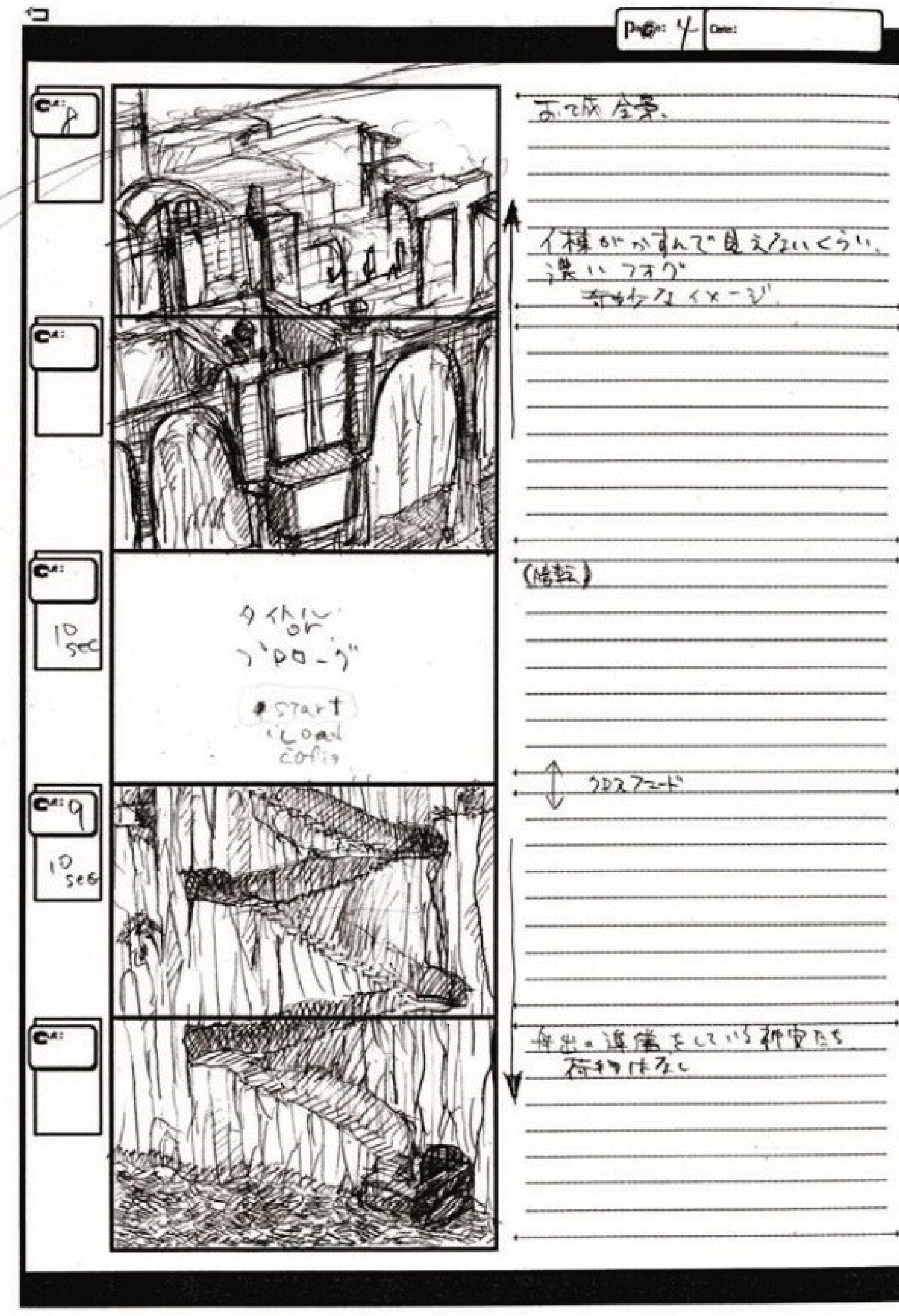
02



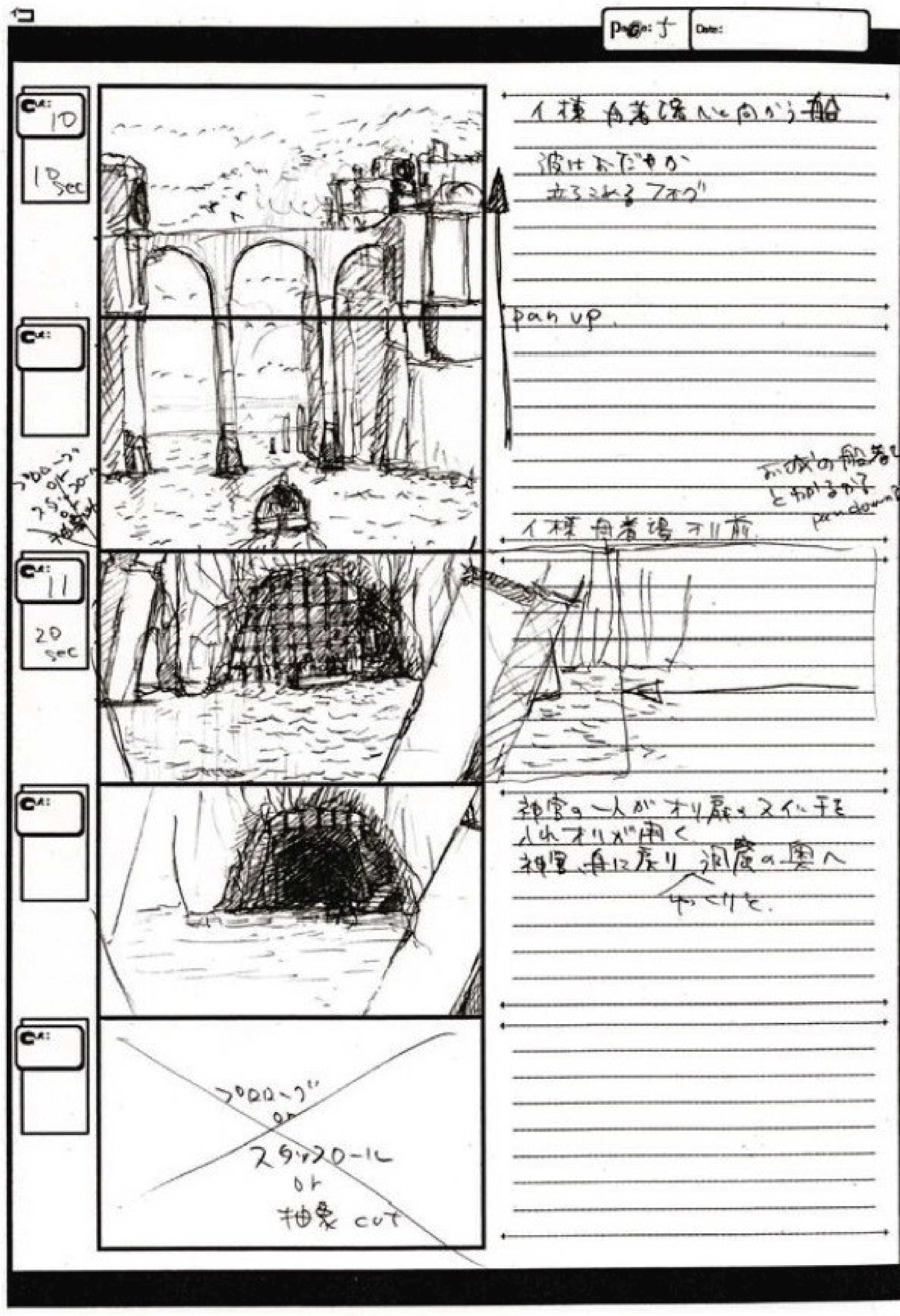
03



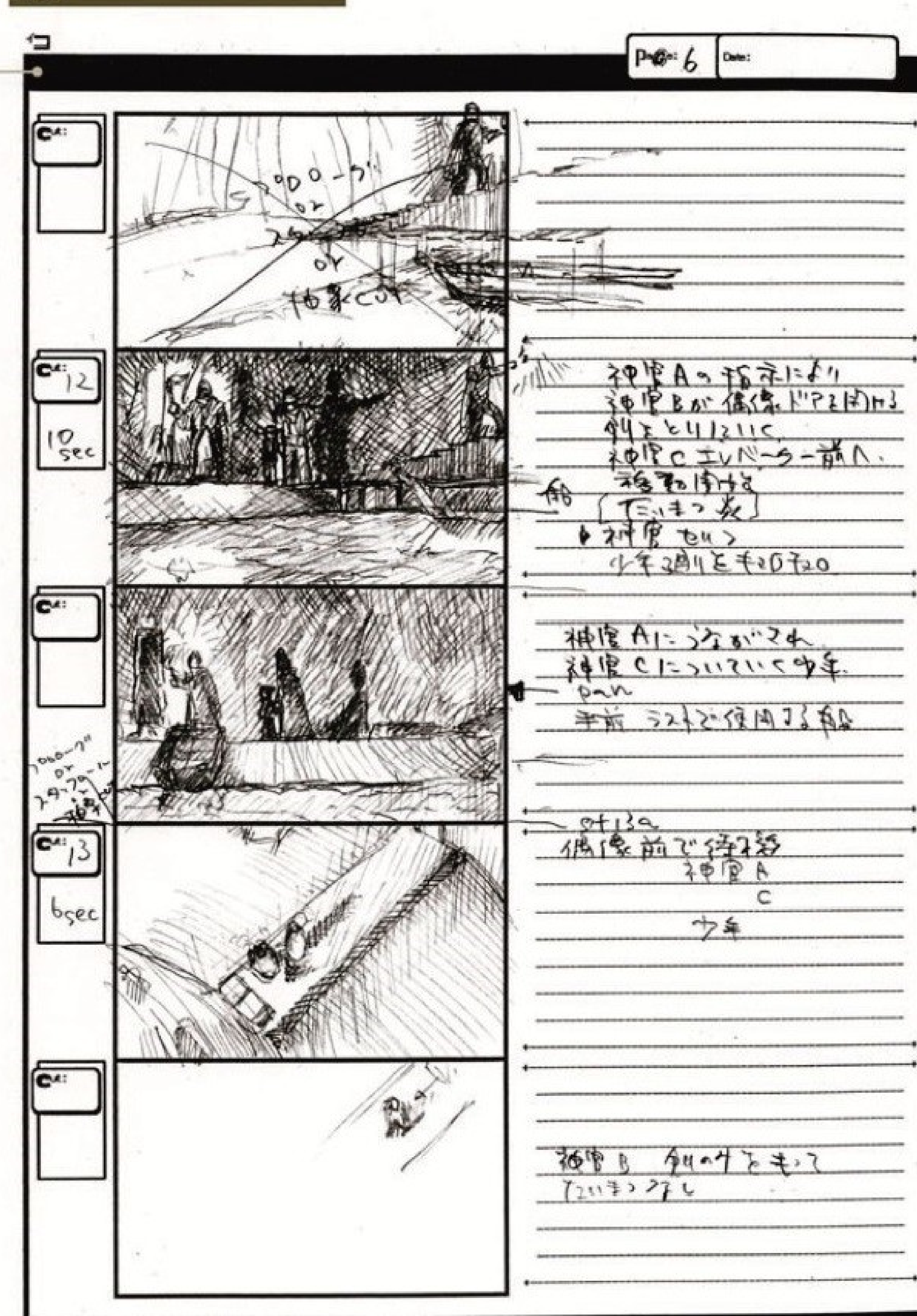
04



05



06



城へと入るイコ

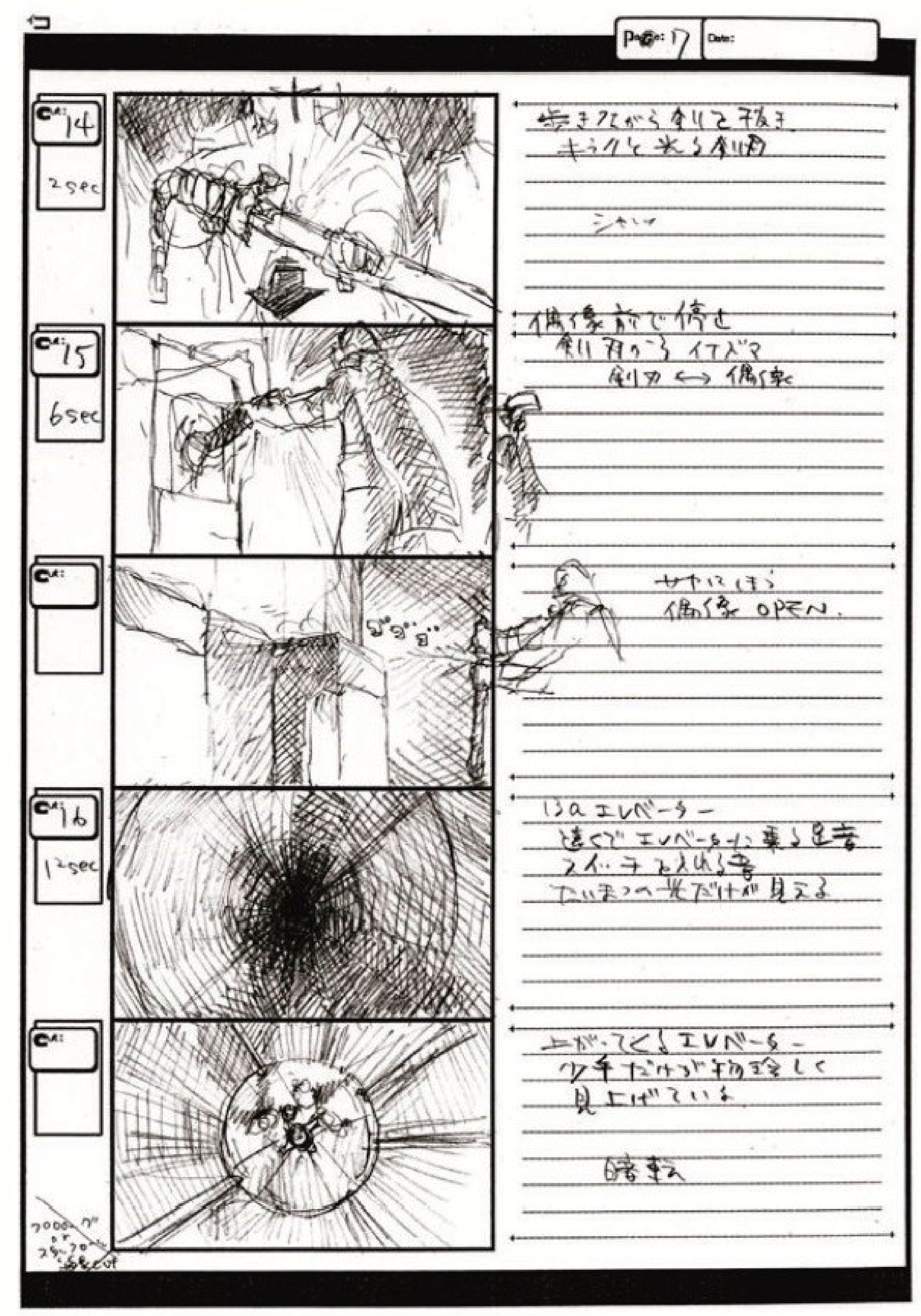




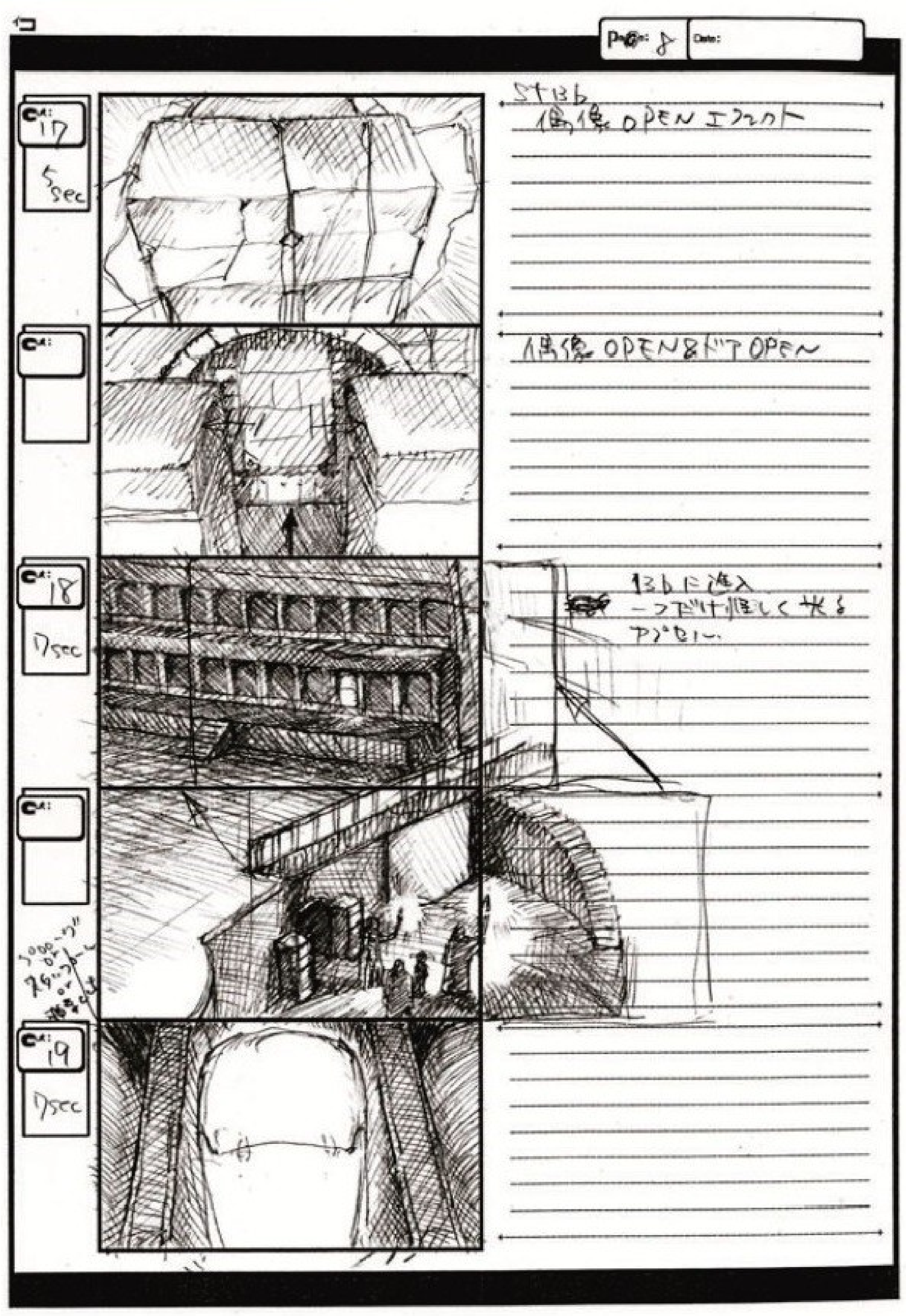


いけにえとして選ばれたイコが、地下の水路から城内へ向かうシーン。船に乗せられて船着き場に着いたあと、神官のような者が剣を手にして扉を開ける。

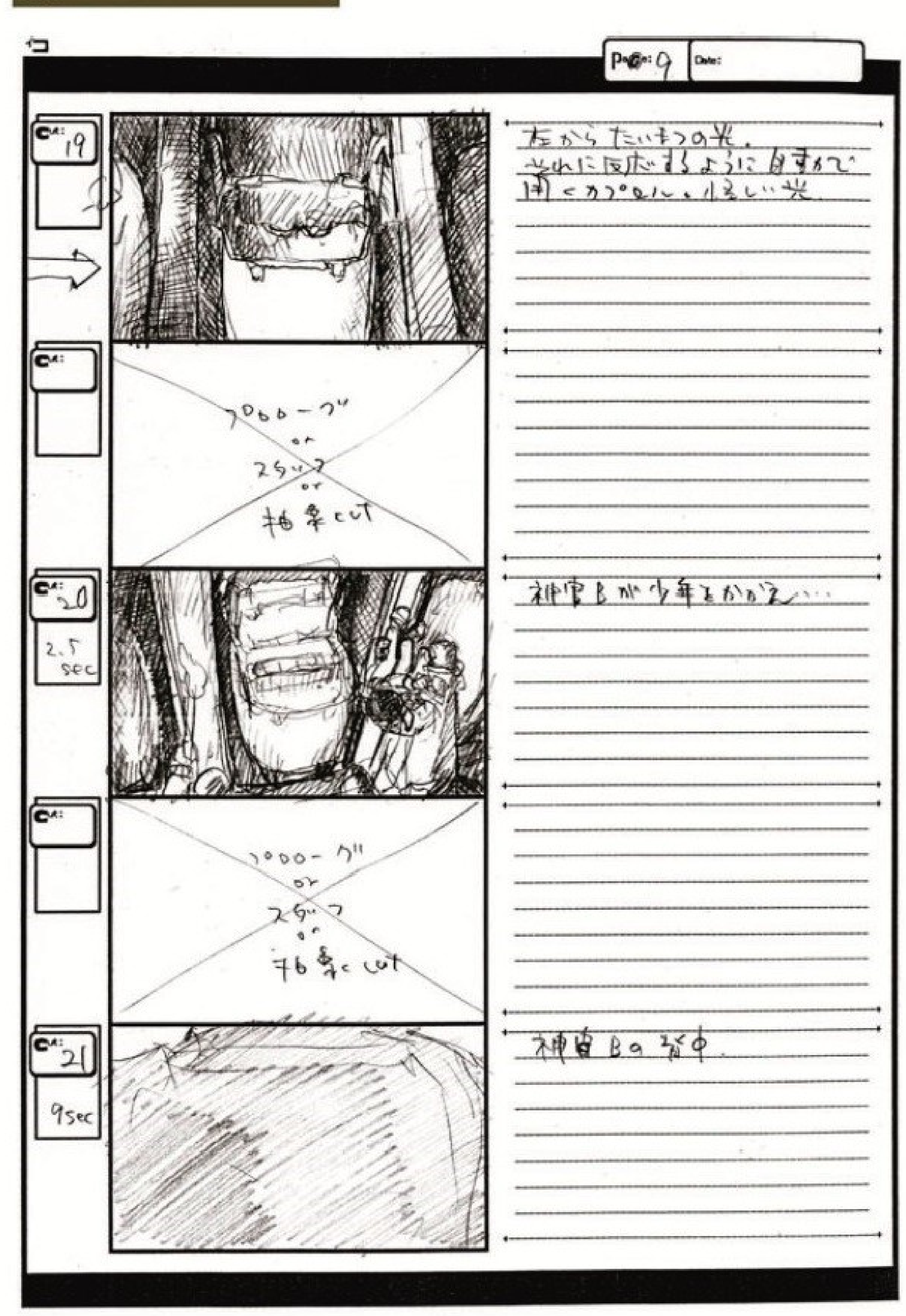
07



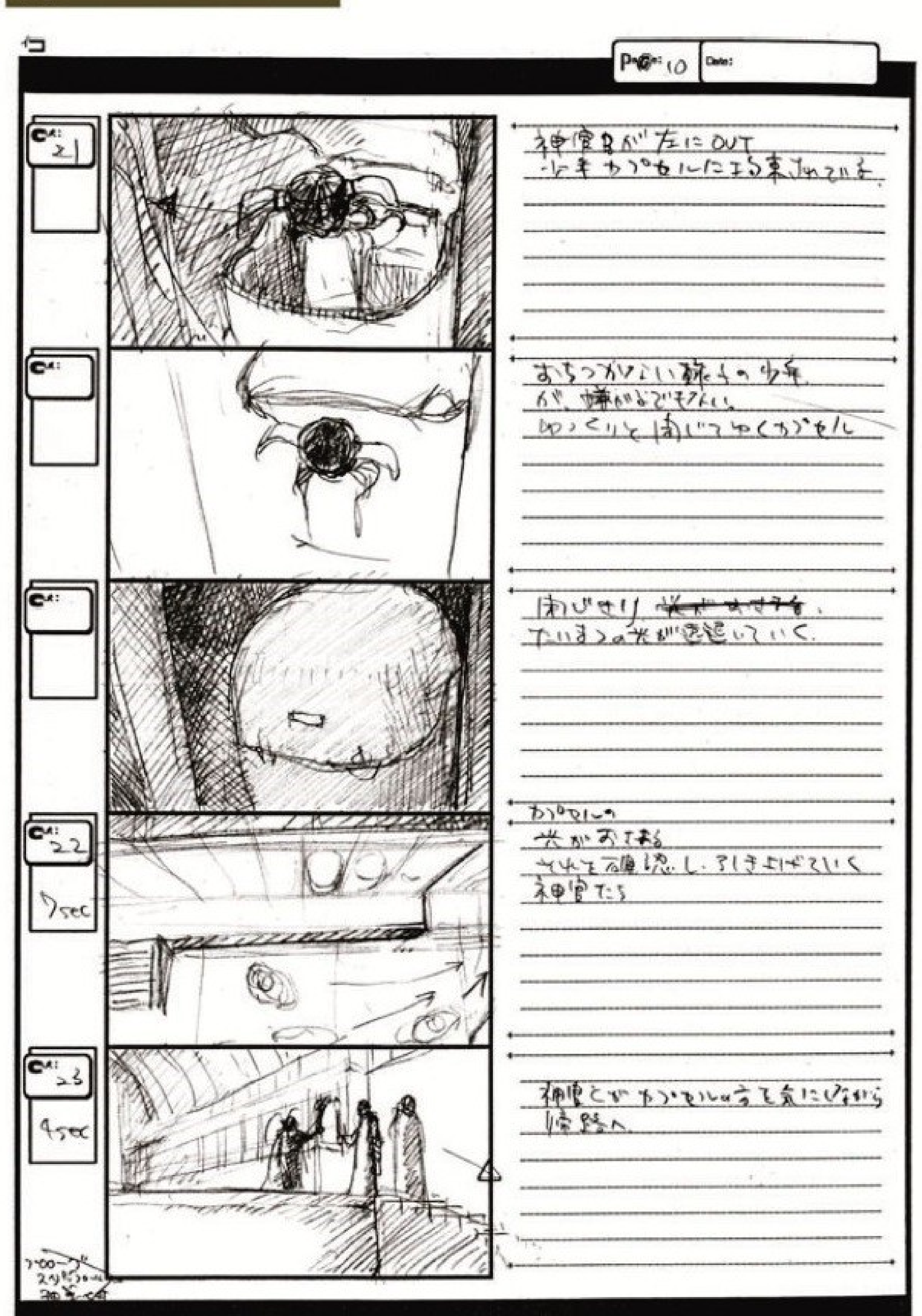
08



09

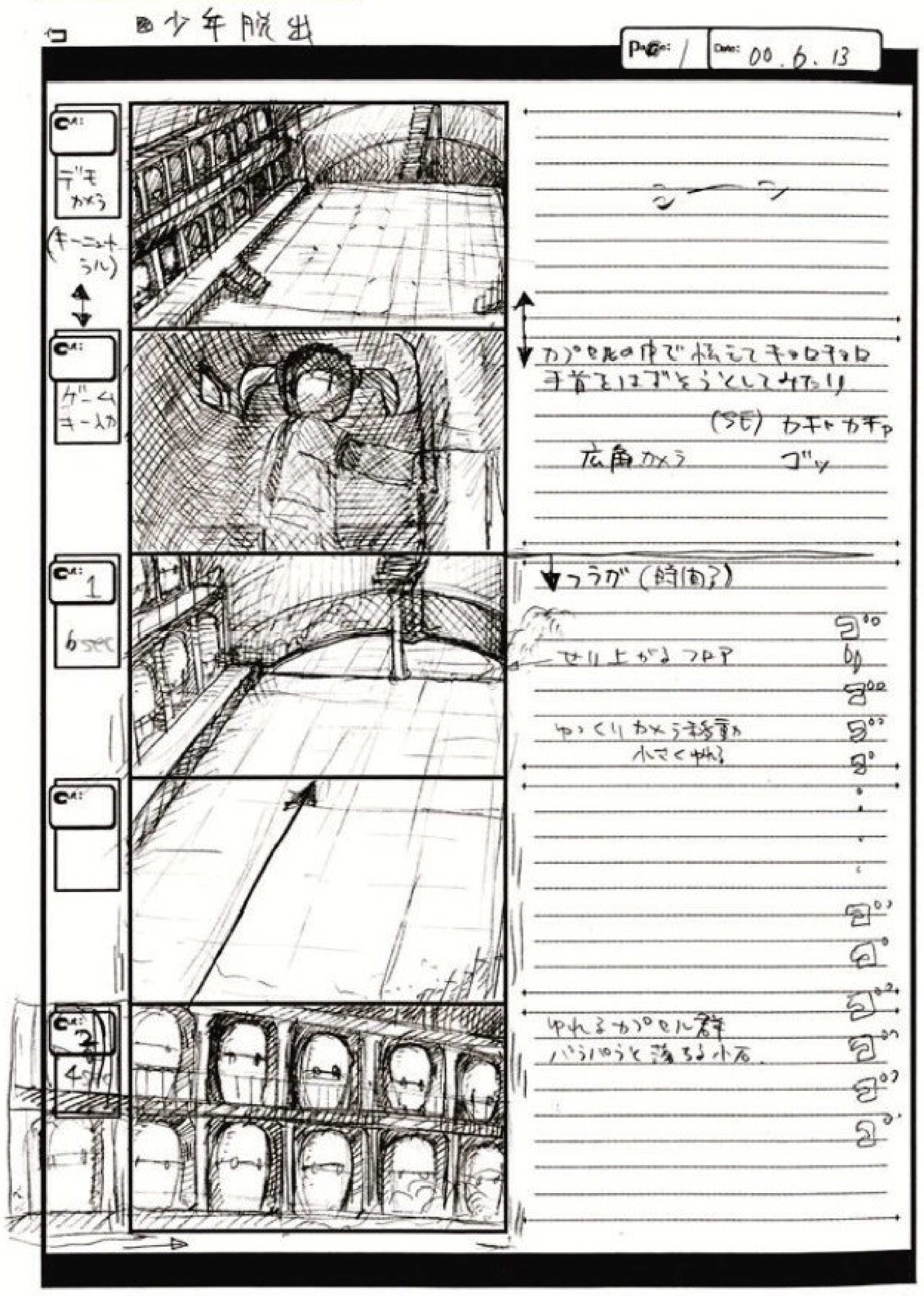


10

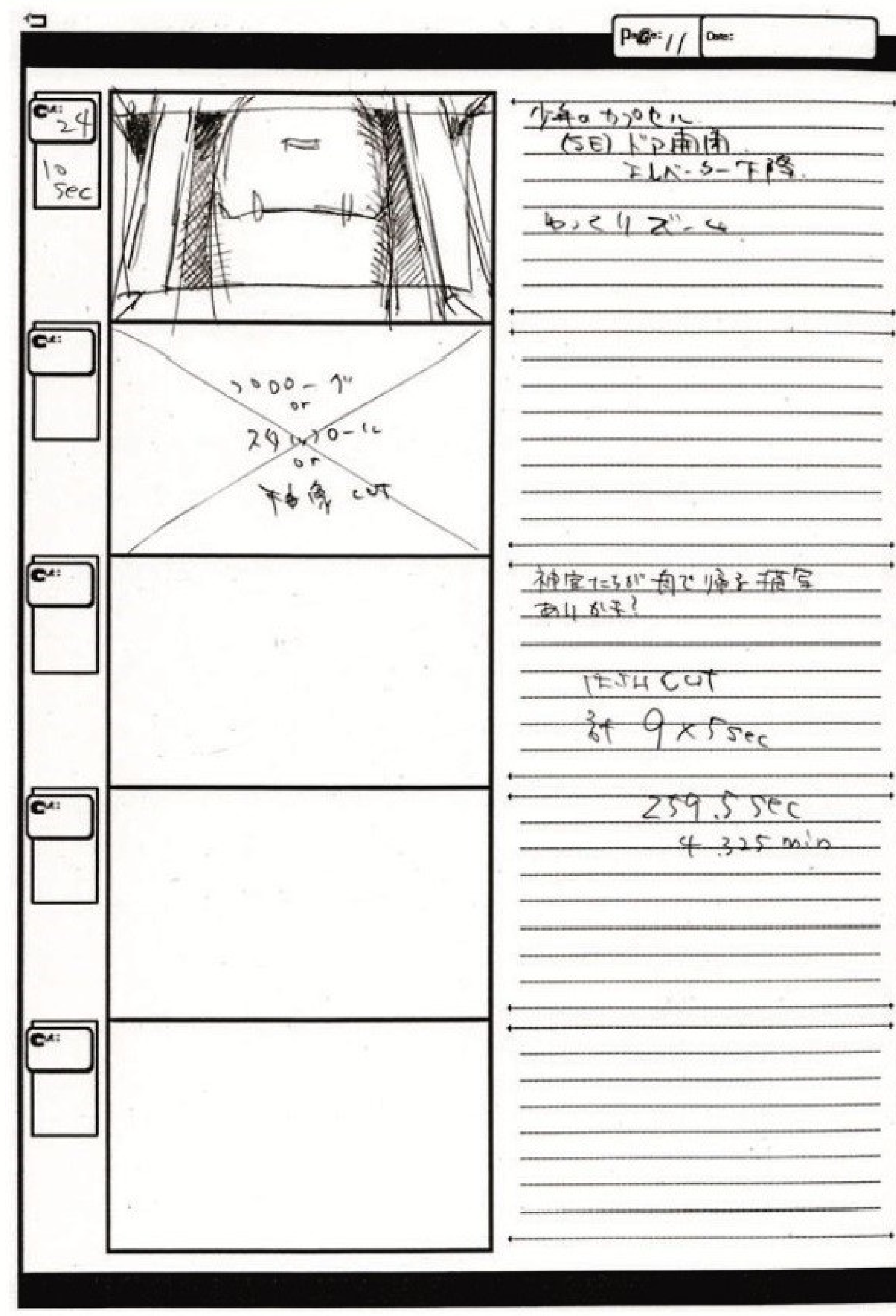


カプセルからの脱出

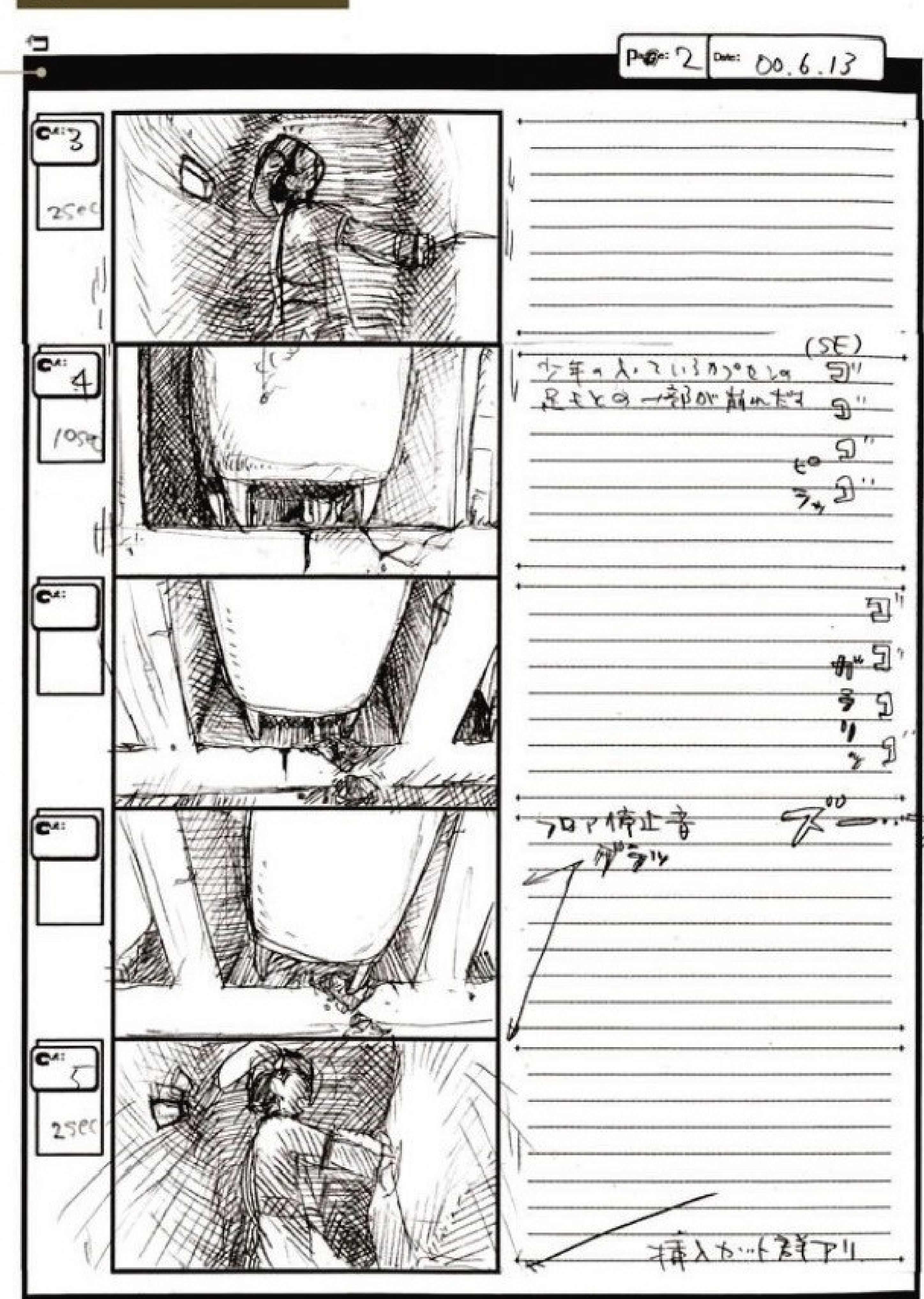
01



11



02



閉じ込められたイコ

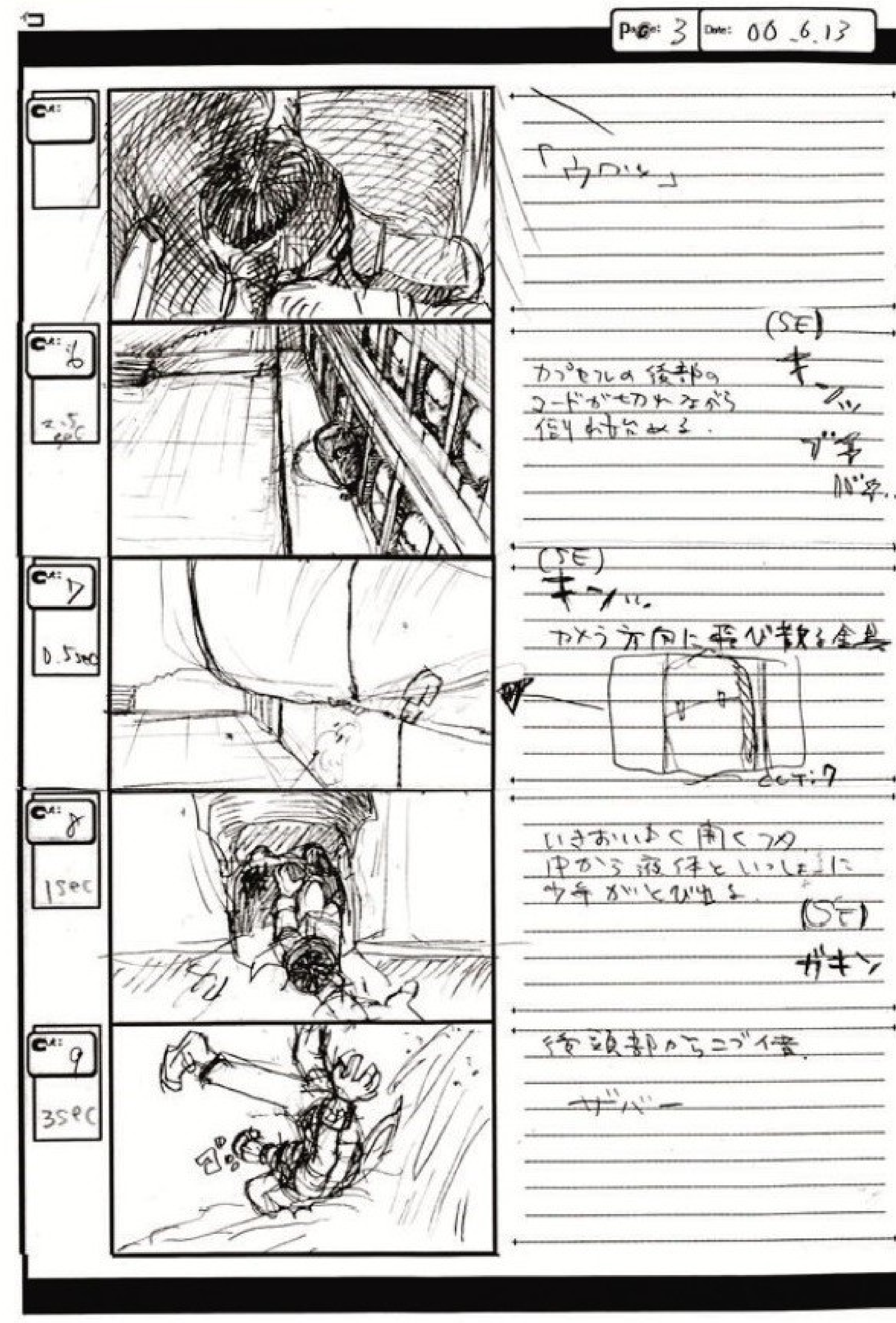




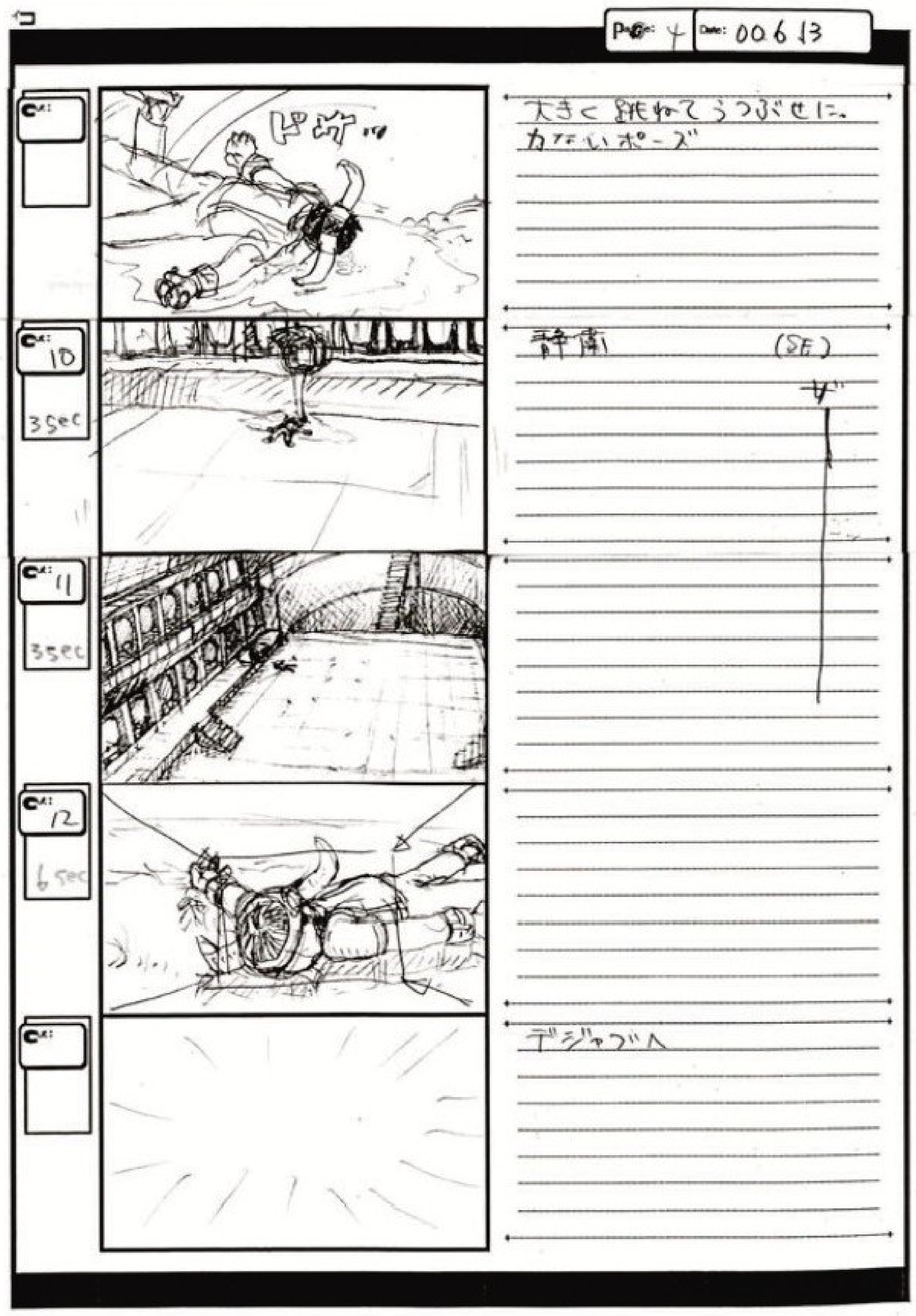


城へと連れてきた者たちにより、文様の描かれたカプセルの中に閉じ込められるイコ。しかし土台が傷んでいたため、カプセルが落下して壊れ、外へと投げ出される。

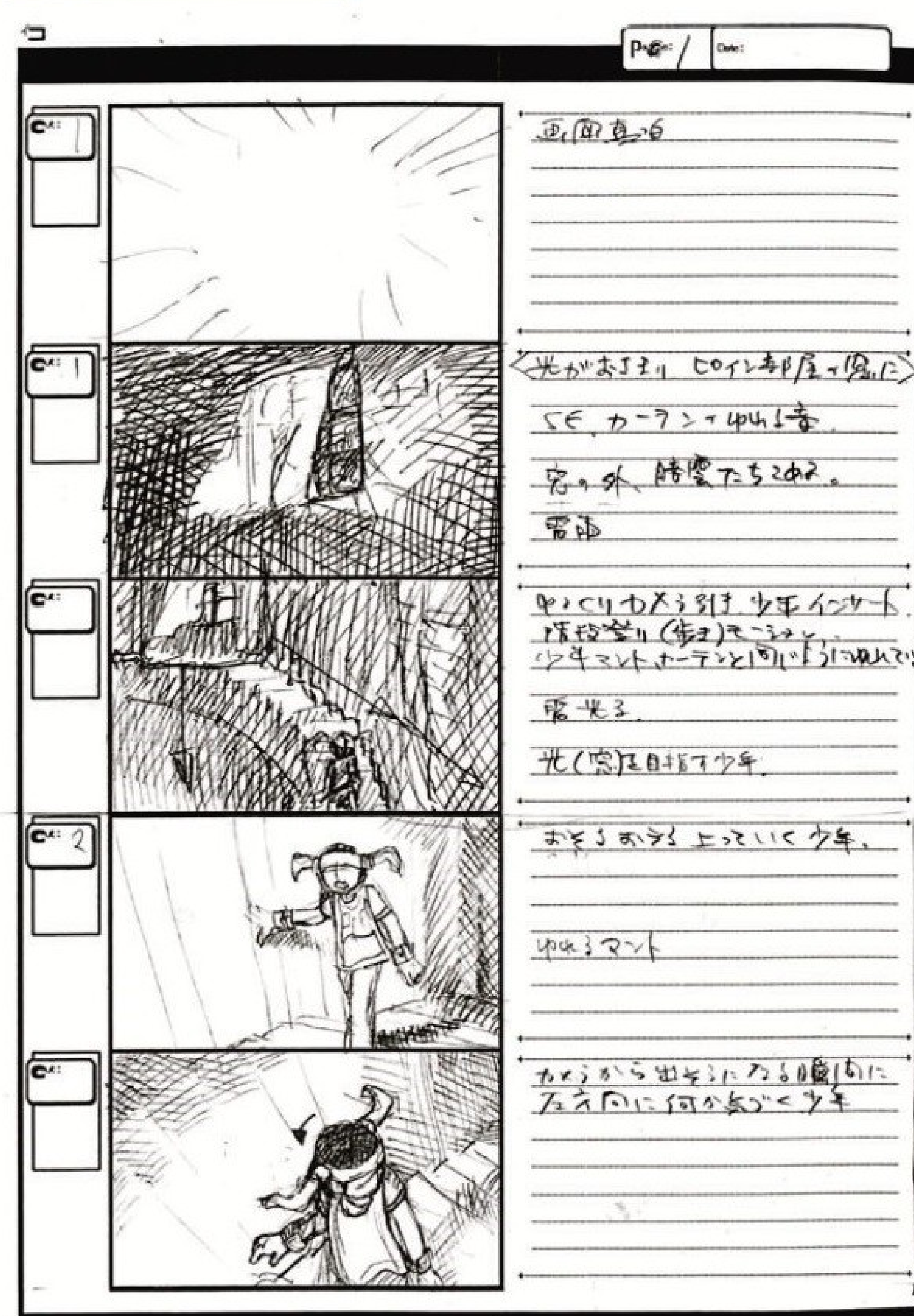
03


Page: 3 Date: 00.6.13
「ウロッ」
(SE)
キーンッ
カプセルの後部のコードが切れながら倒れ始める。
(SE)
キン
カメラ方向に飛び散る金具
CUT:7
いきおいよく開くフタ
中から液体といっしょに
少年がとび出る。
(SE)
ガキン
後頭部からニブイ音
ザバー

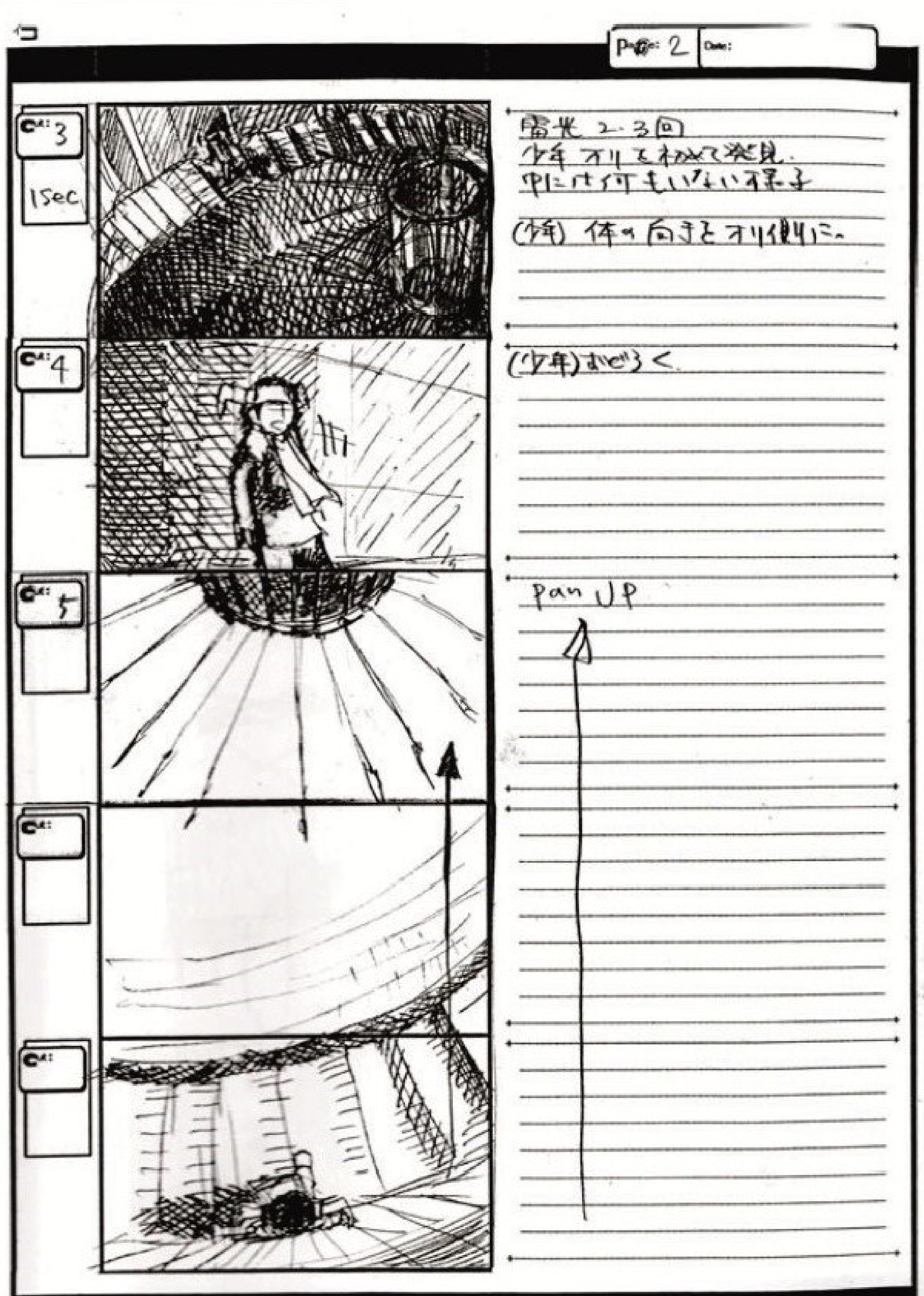
04


Page: 4 Date: 00.6.13
大きく跳ねてうつぶせに。
力ないポーズ
静寂
(SE)
ザ
デジャブへ

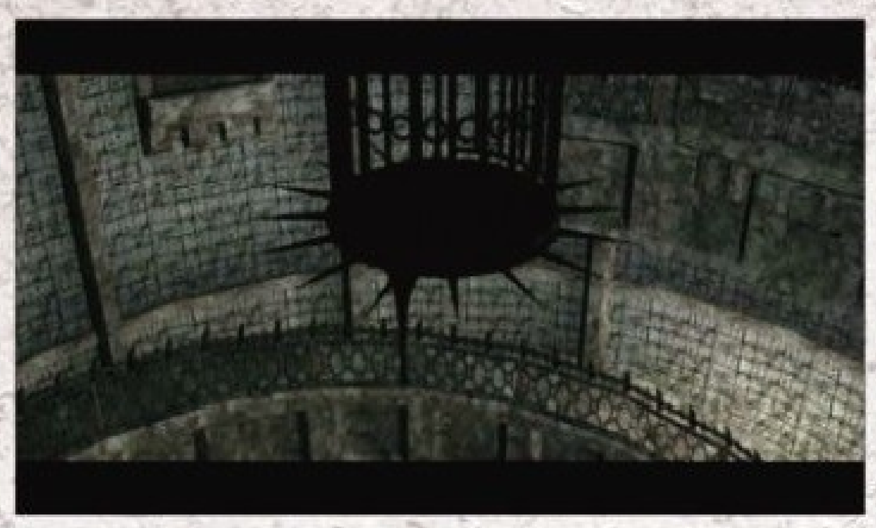
05


Page: 1
画面真っ白
<光がおさまり ヒロイン部屋の窓に>
SE カーテンのゆれる音。
窓の外、積雲たちこめる。
雷雨
ゆっくりカメラ引き 少年インサート
階段登り(歩き)でこちらへ。
少年マント、カーテンと同じようにゆれている
雷光る。
光(窓)を目指す少年。
おそるおそる上っていく少年。
ゆれるマント
カメラから出そうになる瞬間に
左方向に何か気づく少年

06


Page: 2
雷光 2・3回
少年 オリを初めて発見。
中には何もいない様子
(少年) 体の向きをオリ側に。
(少年) おどろく。
Pan UP

檻の中の影

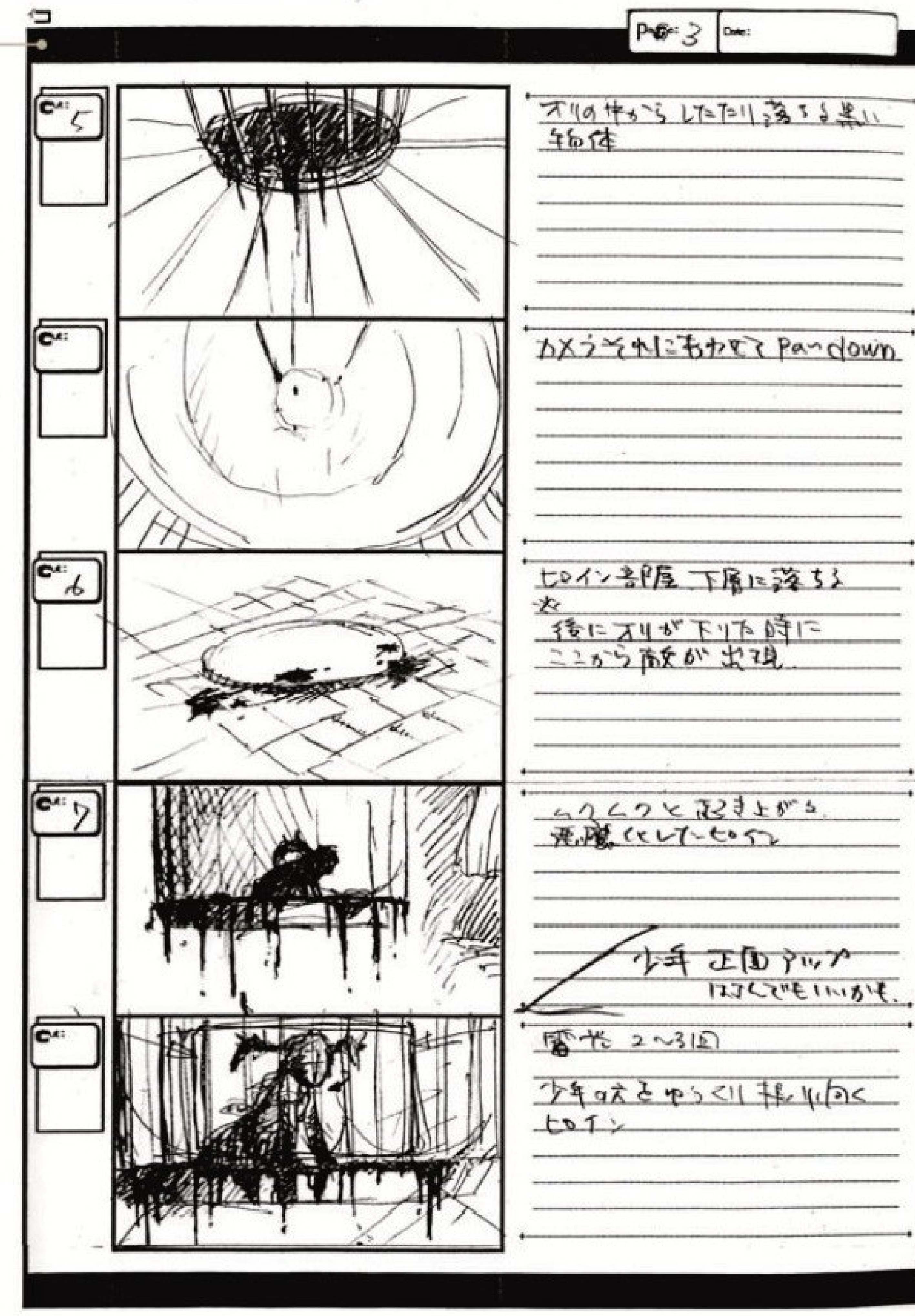






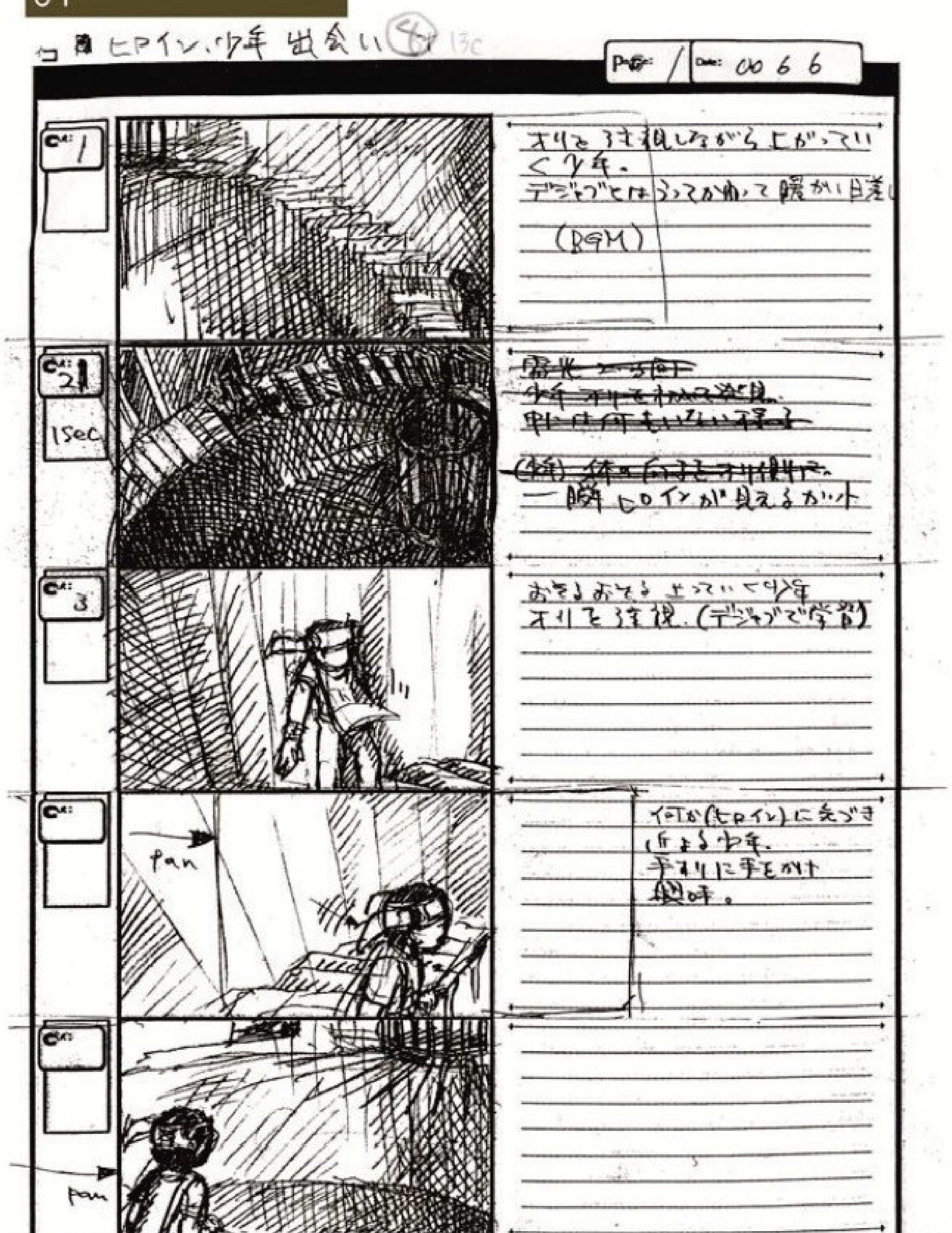
気を失ったイコが、夢うつつのままに塔の階段を上っていくシーン。
中央に吊り下げられた檻からは、闇のように黒い何かが滴り落ち、
檻の中で何者かの影が起き上がる。

07

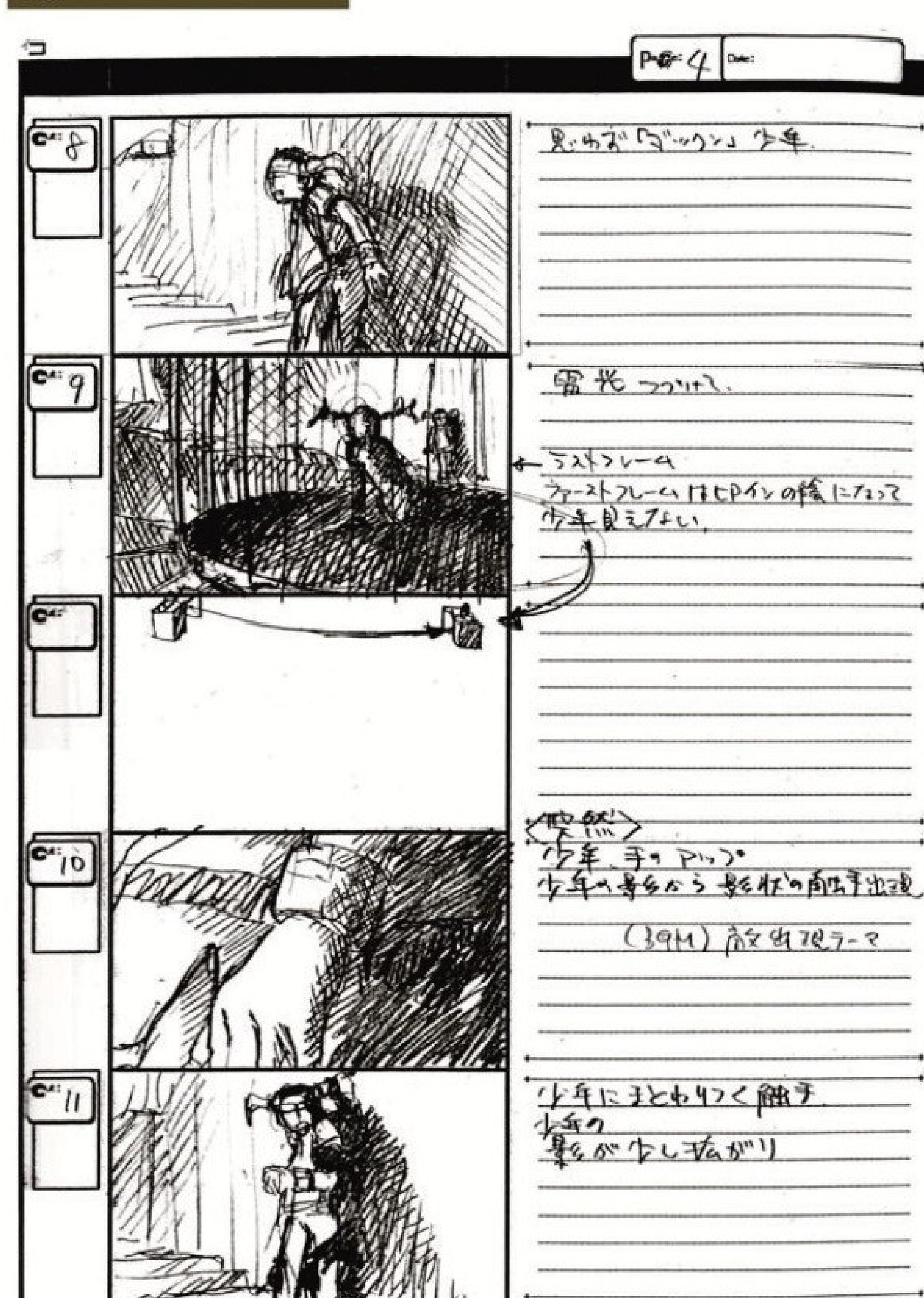


ヨルダとの出会い

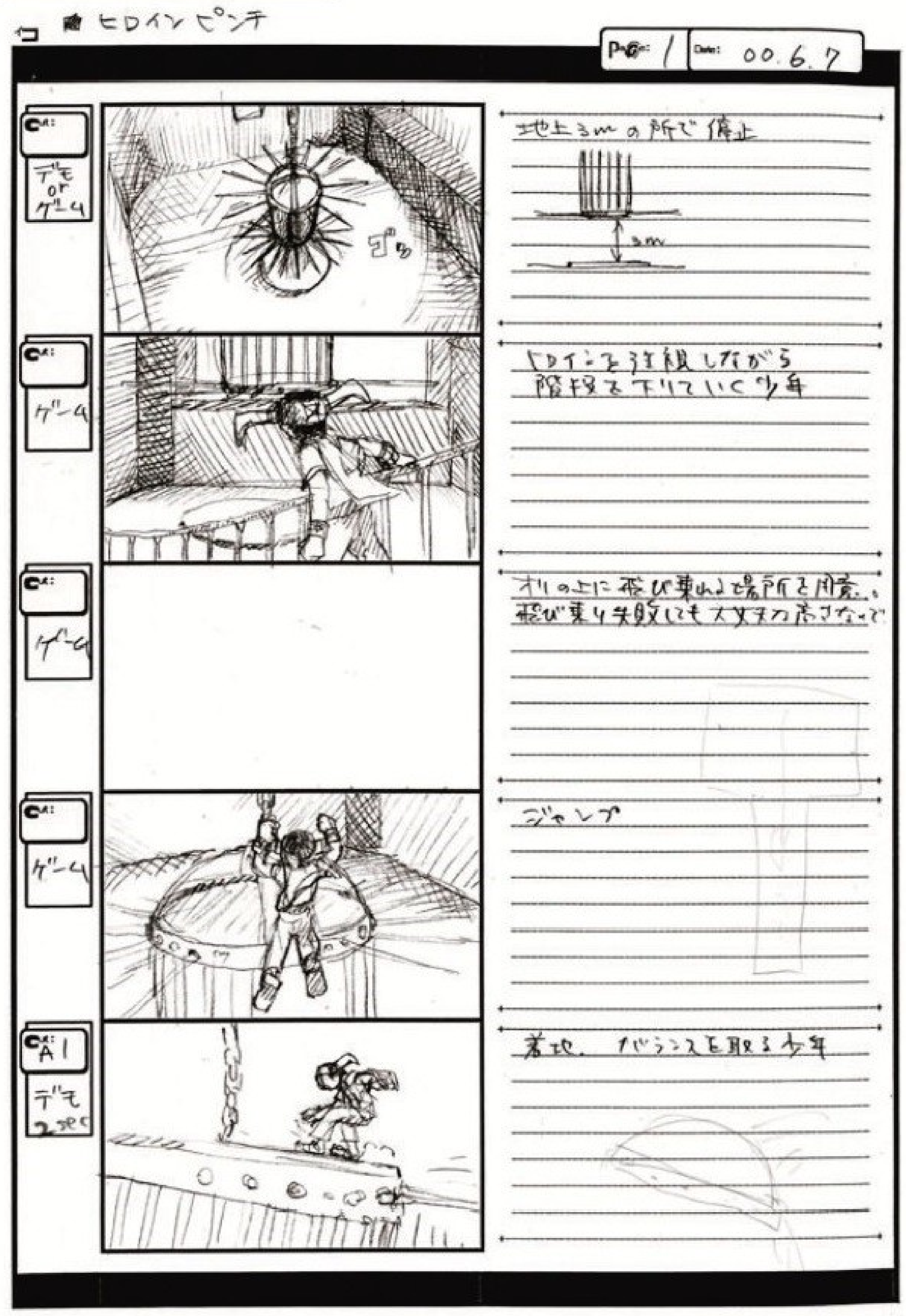
01



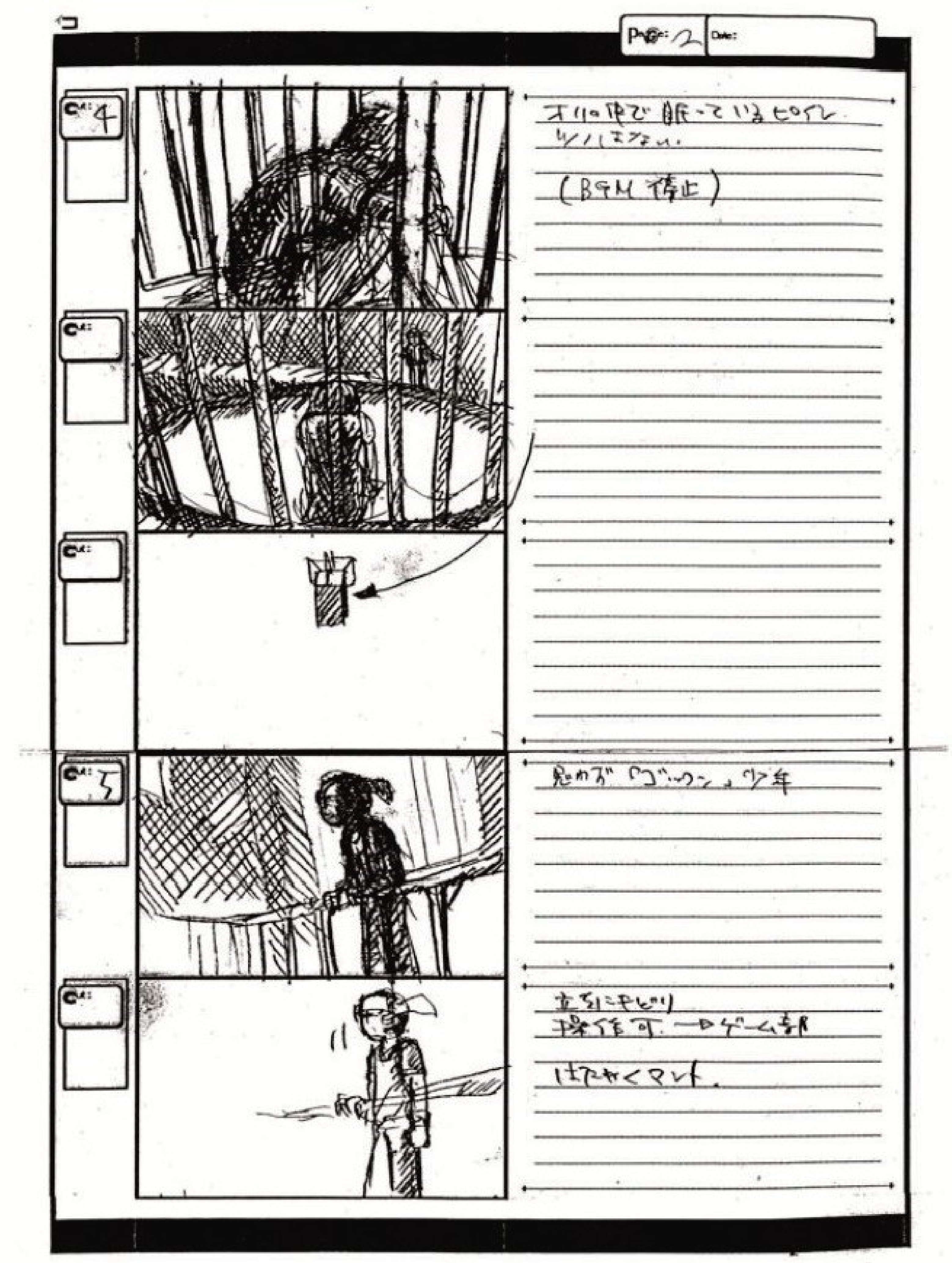
08



03


ヒロインピンチ
Page: 1 Date: 00.6.7
デモ or ゲーム
地上3mの所で停止
ゲーム
ヒロインを注視しながら
階段を下りていく少年
ゲーム
ジャンプ
A1
デモ
2sec
着地。バランスを取る少年

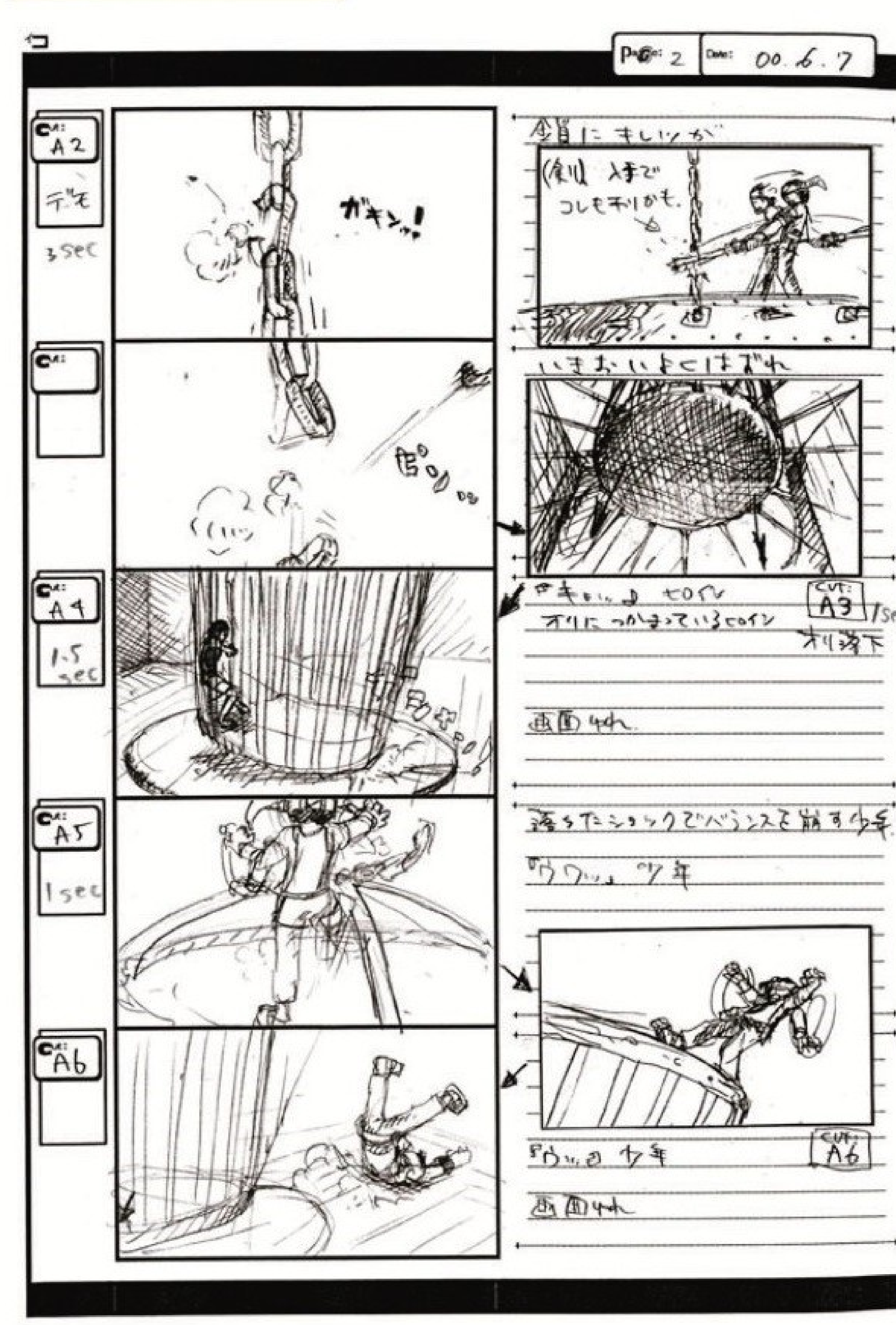
02


Page: 2
オリの中で眠っているヒロイン
(BGM停止)
5
直ちにキビリ
操作可。→ゲーム部

05


Page: 3 Date: 00.6.7
A6
落ちてくるたいまつ
一瞬、たいまつに驚く少年。
が、すぐにヒロインの方に向き直す。
(たいまつ)
もう少し遠くに落下
A7
オリの扉、下アップ
落ちたショックなのか開く扉
ヒロインの足インサート
A8
見上げる。
少年の方を振り向くヒロイン。

04


Page: 2 Date: 00.6.7
A2
デモ
3sec
ガキン!
A4
オリ落下
画面ゆれ
A5
1sec
落ちたショックでバランスを崩す少年
A6
画面ゆれ

イコに近づくヨルダ







檻の外へ出て、イコへ声をかけつつ近寄るヨルダ。イコは少しおびえて、思わず後退りする。その時、部屋の奥に影のようなものが現れ、ヨルダを狙う。

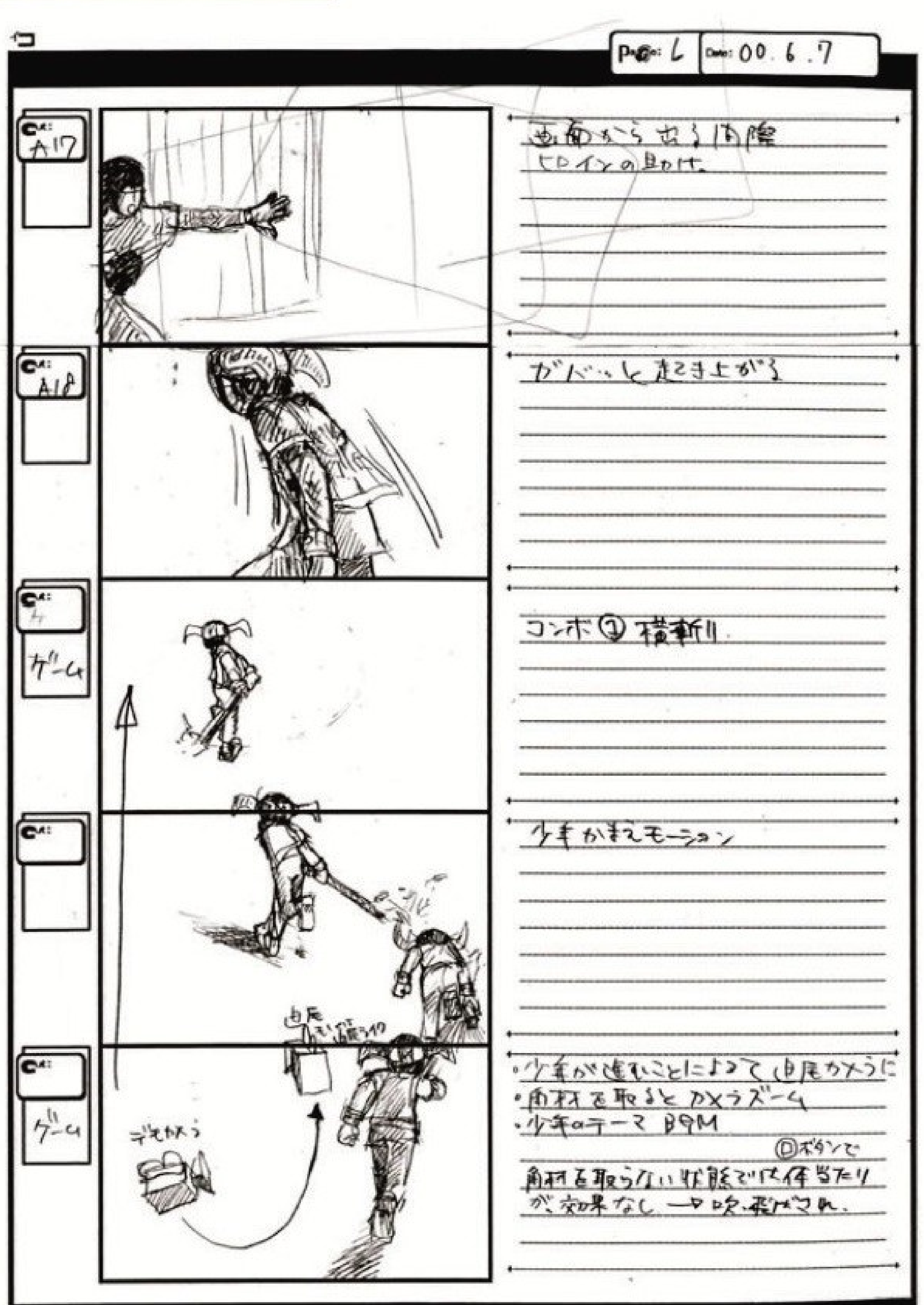
06



07

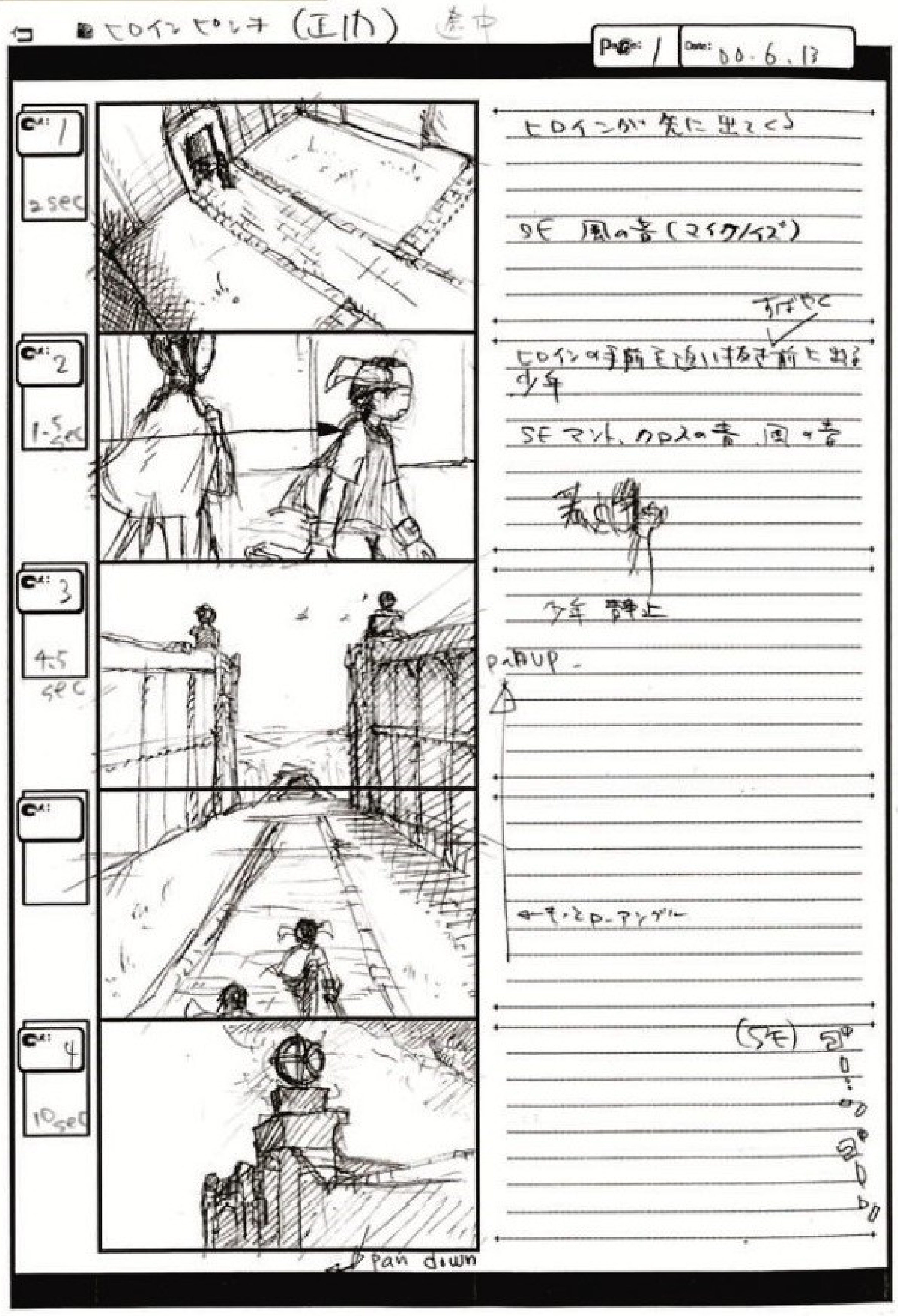


08

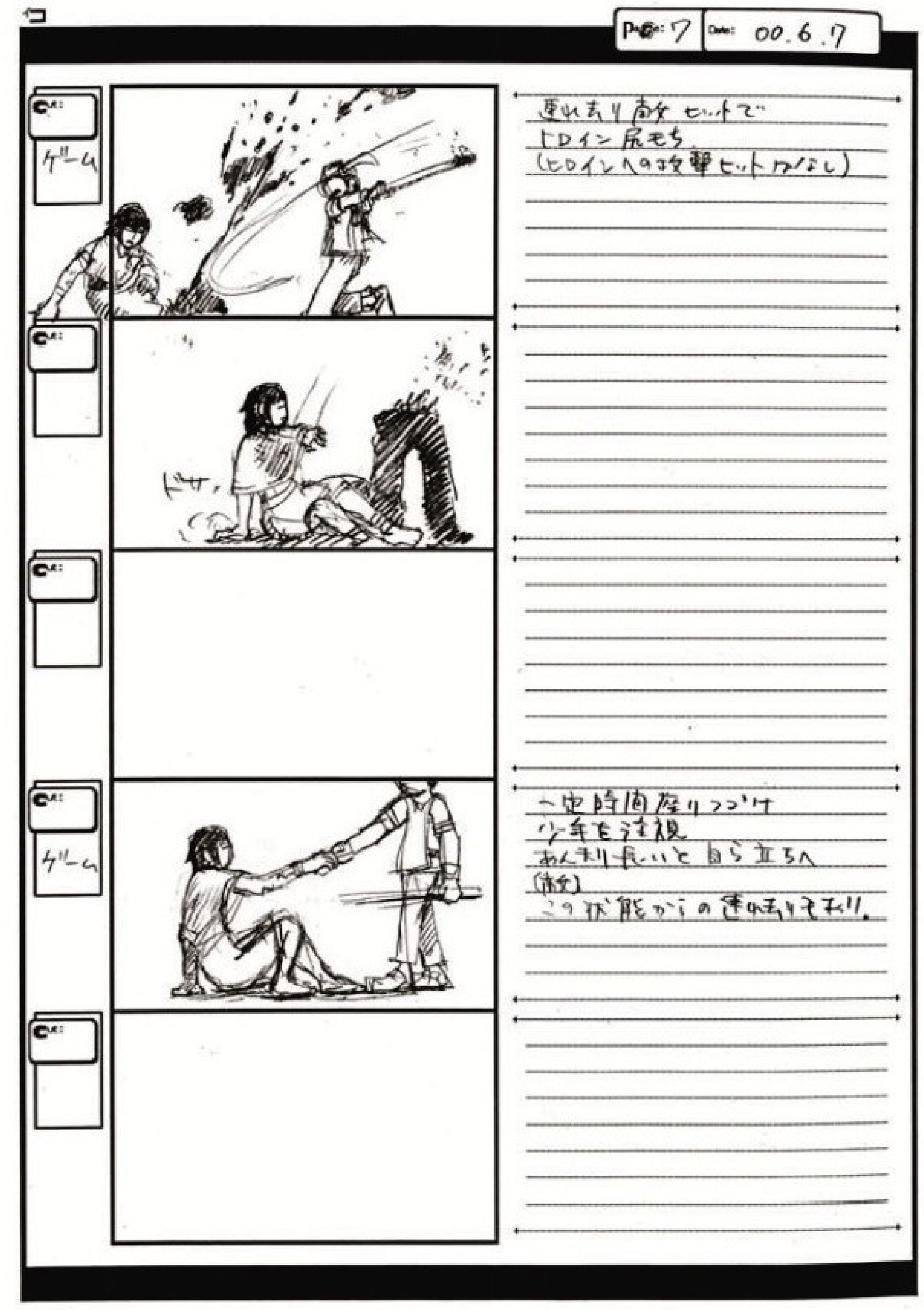


ヨルダの危機

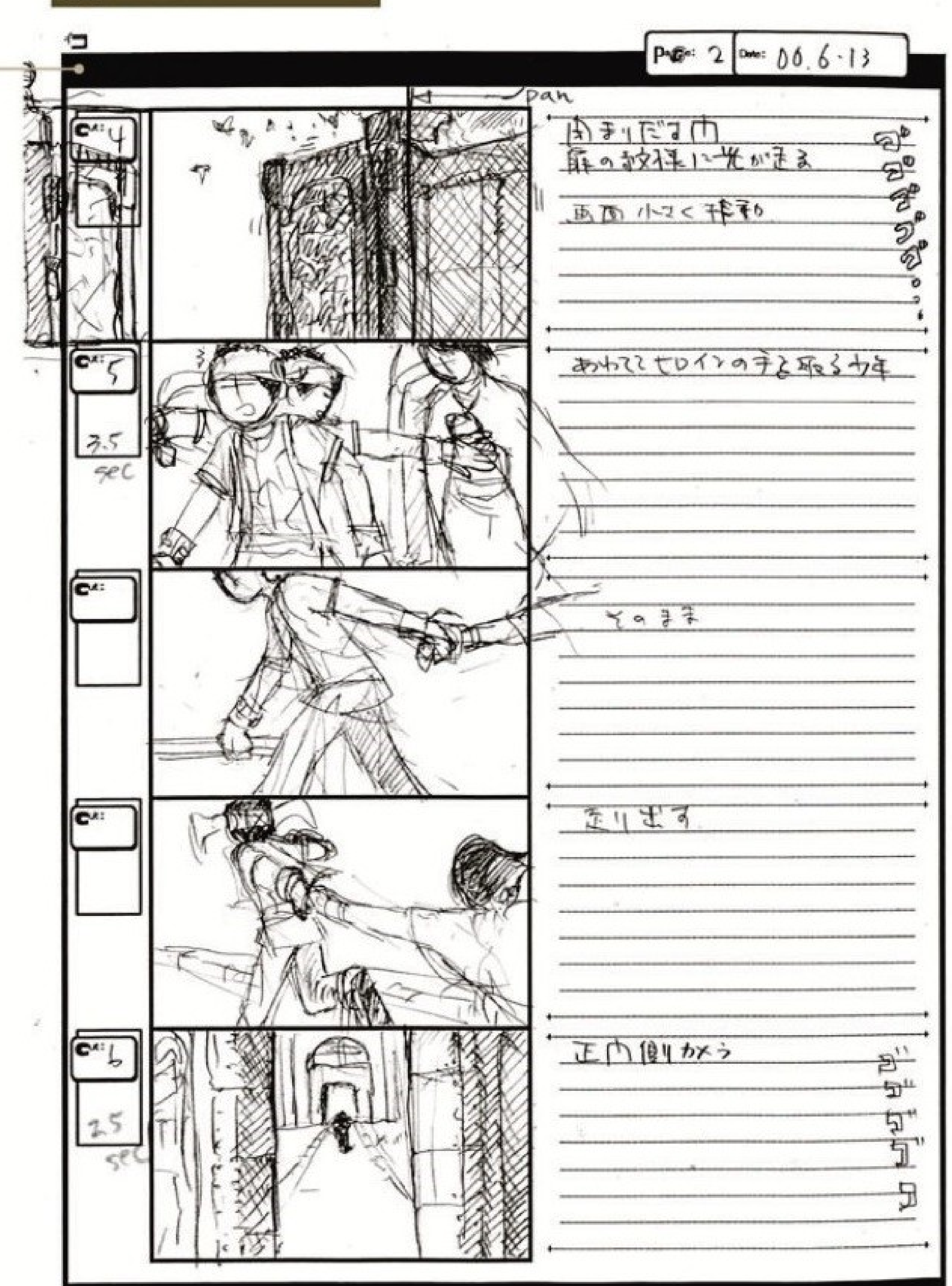
01



09



02

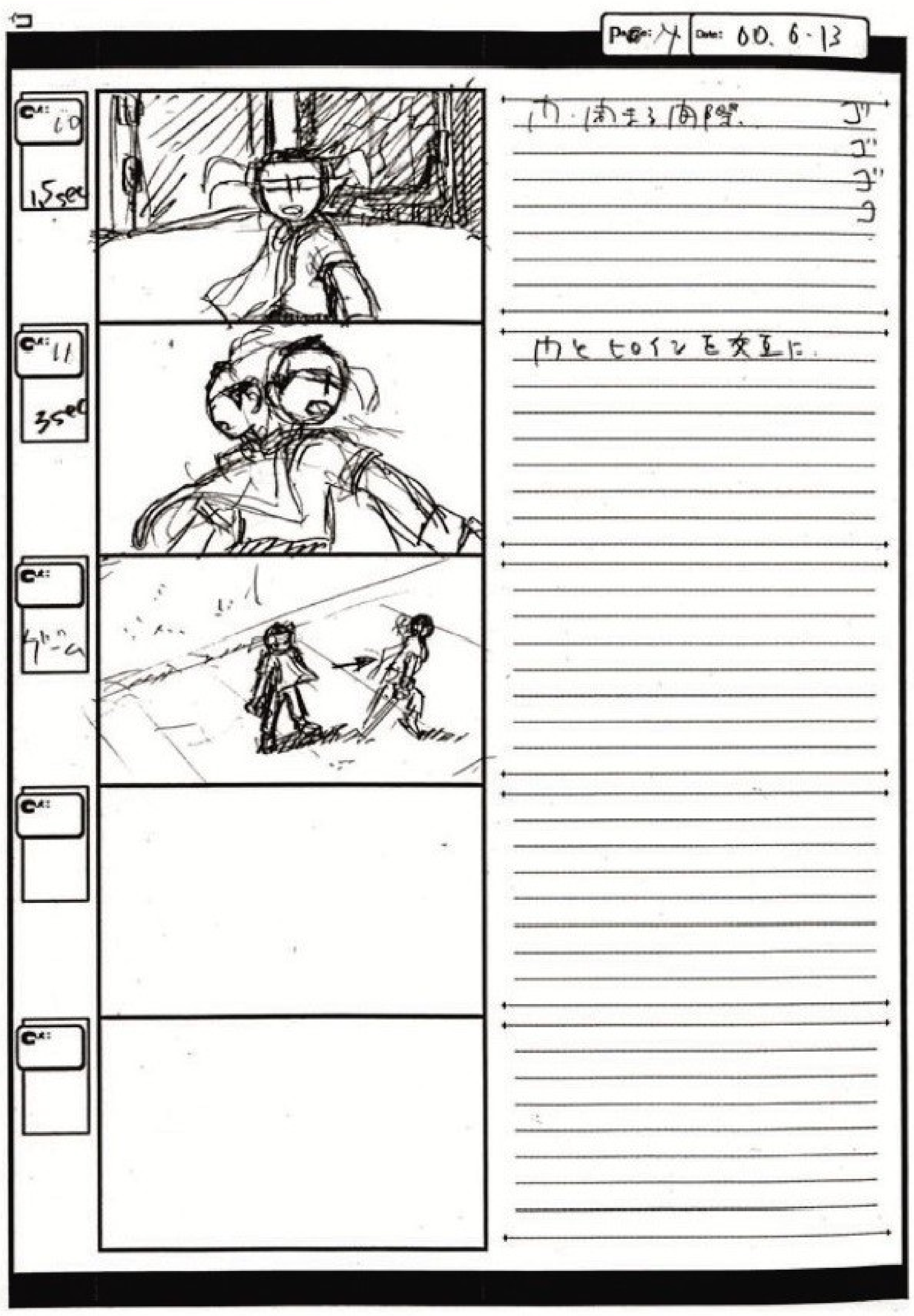


ヨルダの手を引いて走るイコ

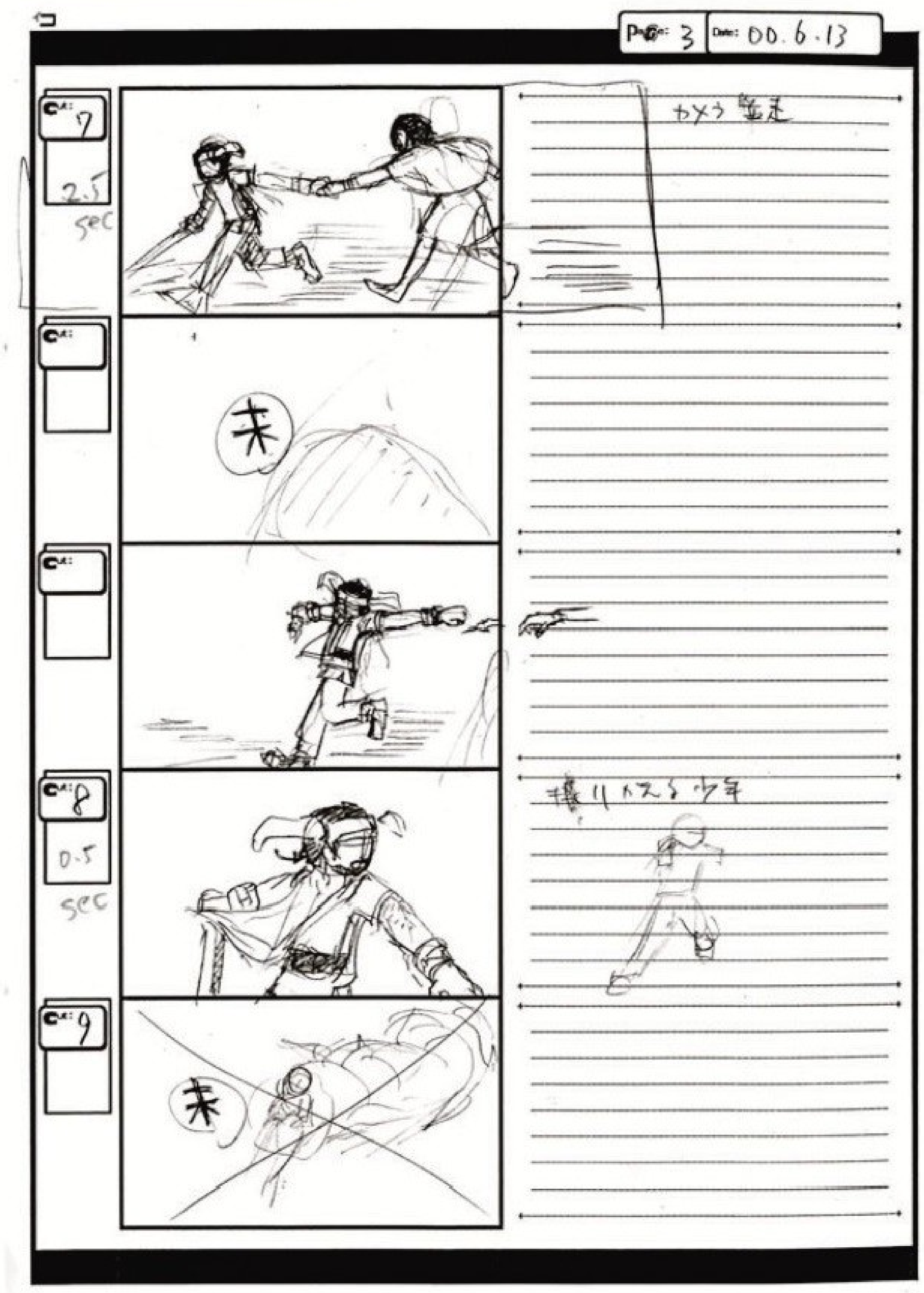


城内をさまよい、ようやく脱出できそうな正門にたどり着いたイコとヨルダ。しかし門に近づくと重厚な扉が閉まり始める。イコはヨルダの手をとって走り出す。

04

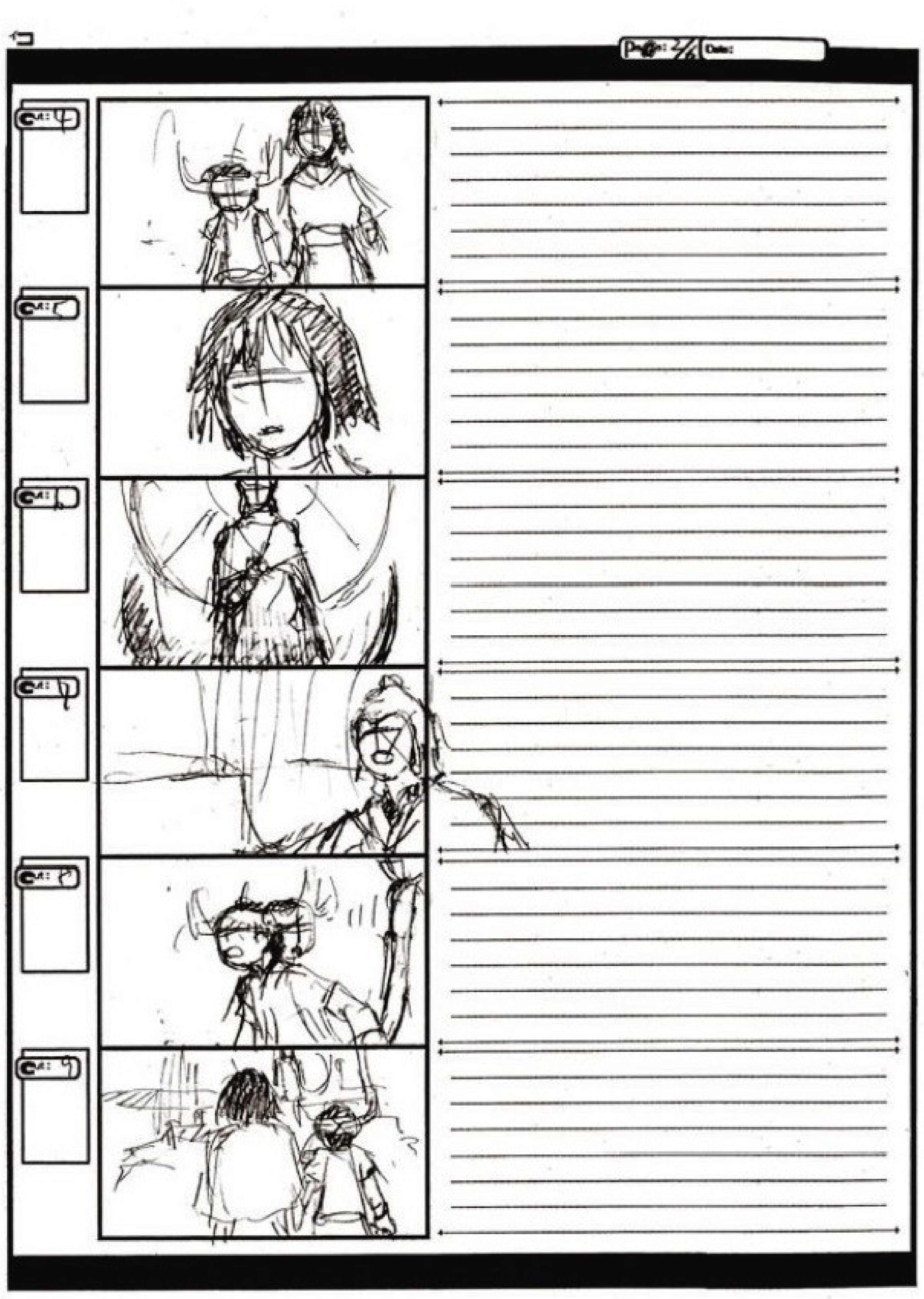


03

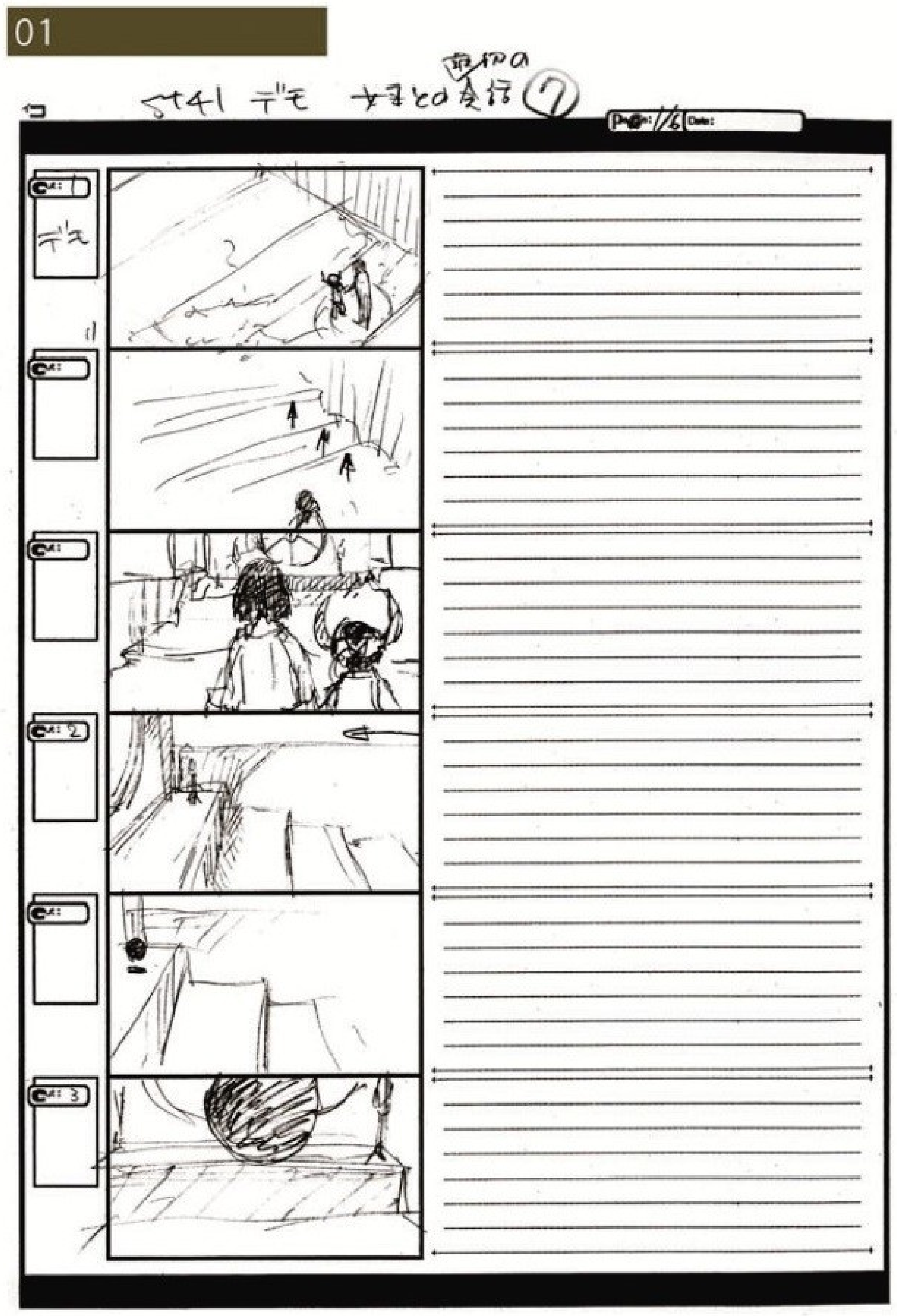


女王との出会い

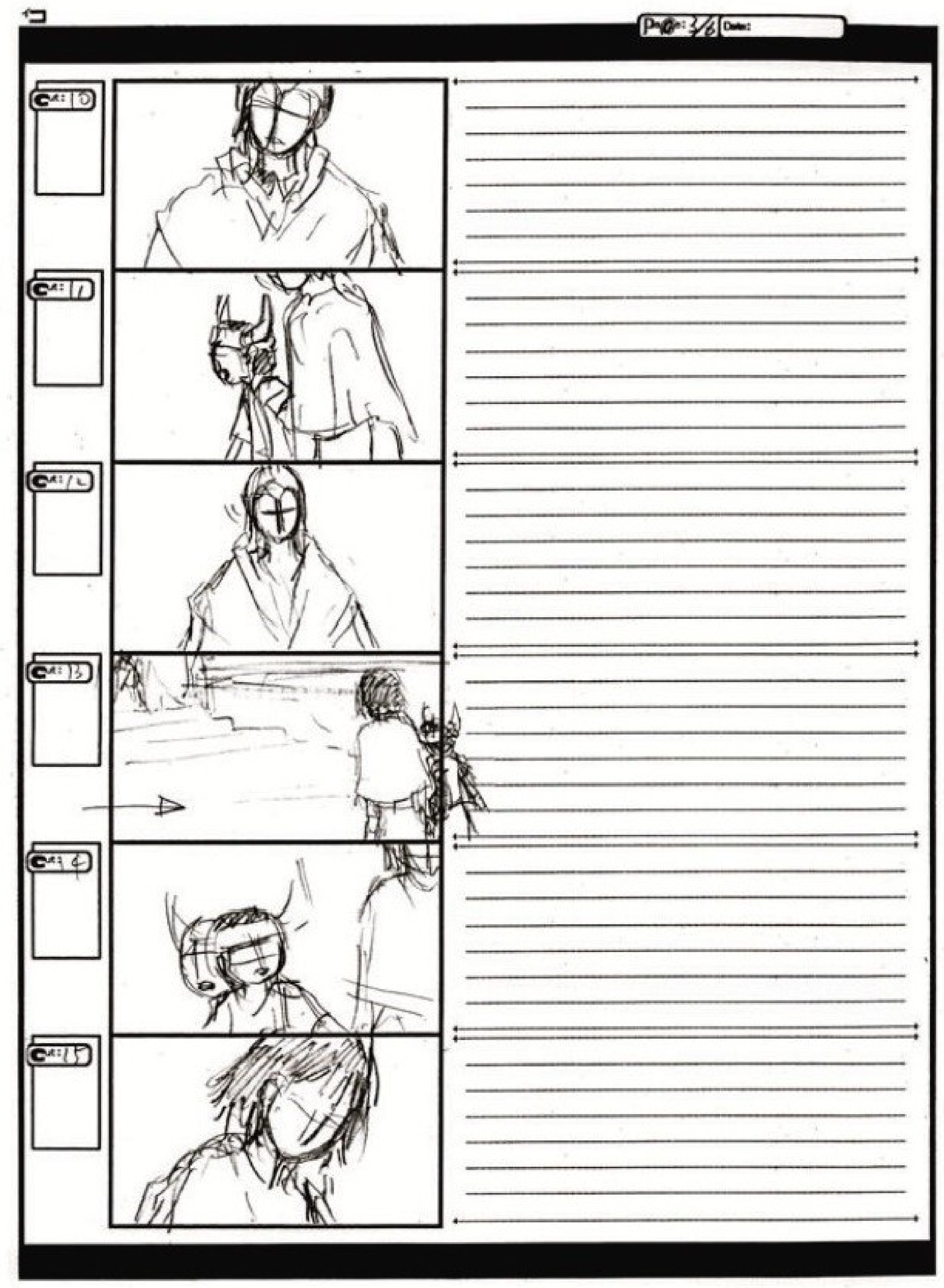
02



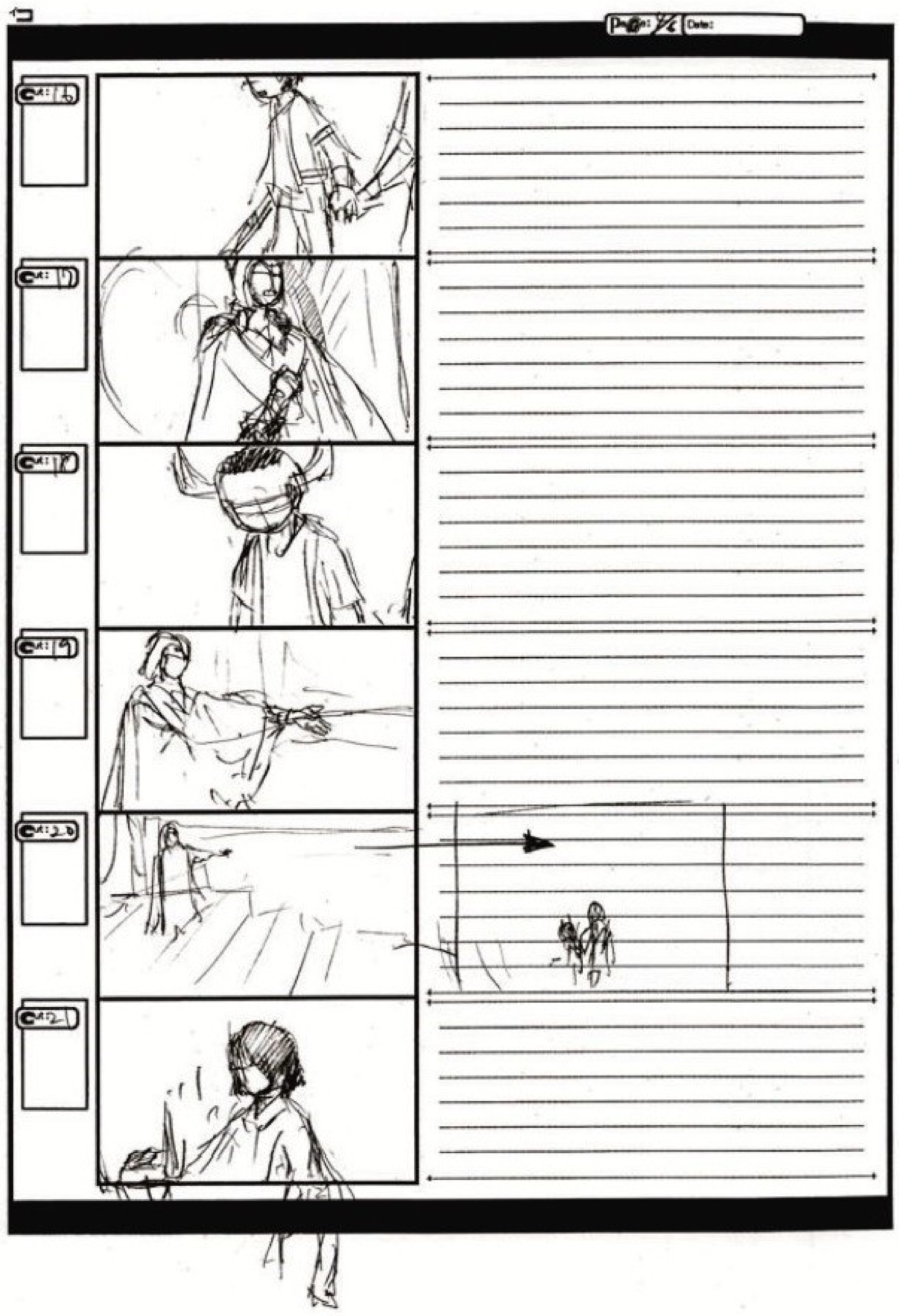
01



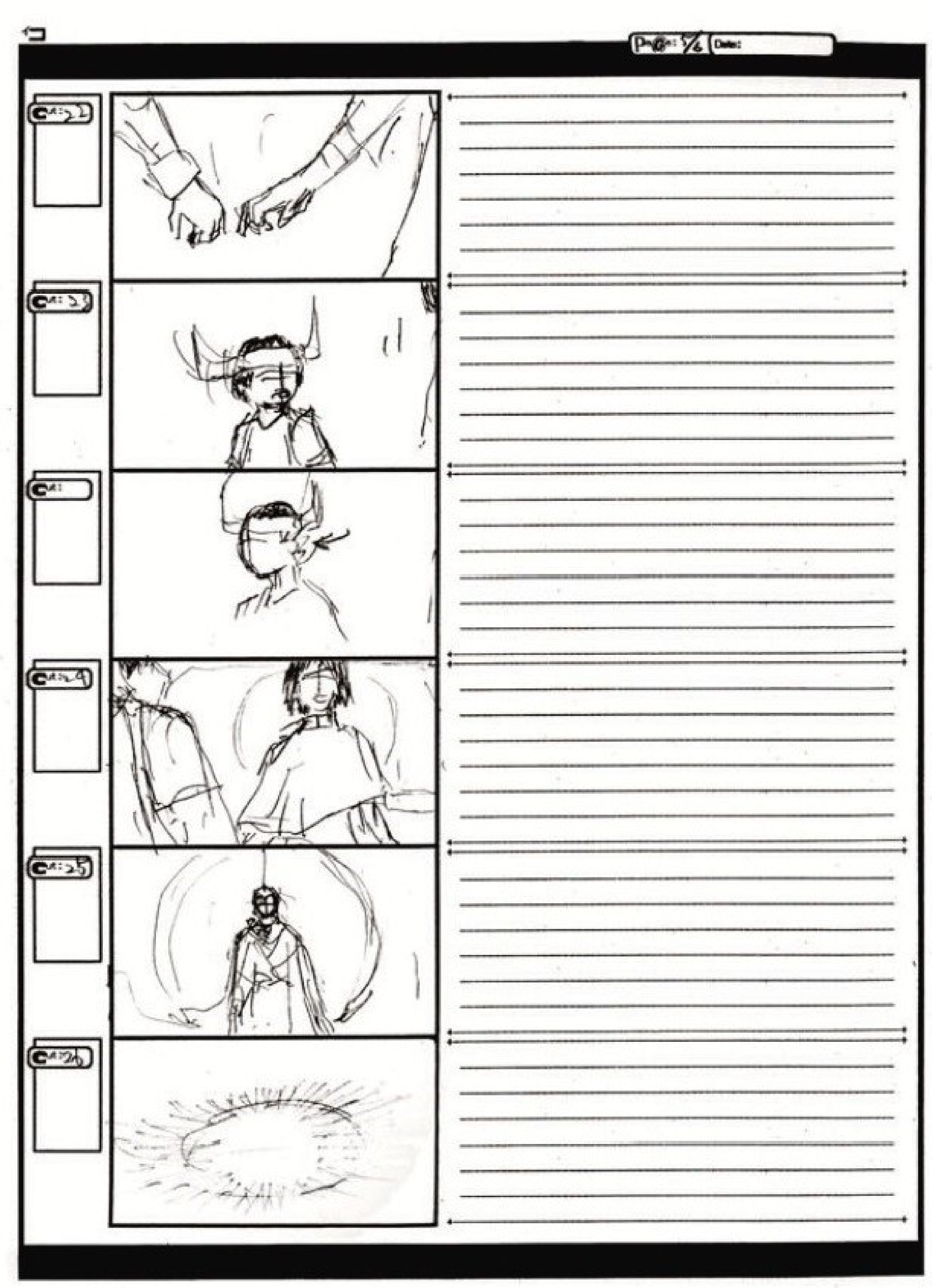
03



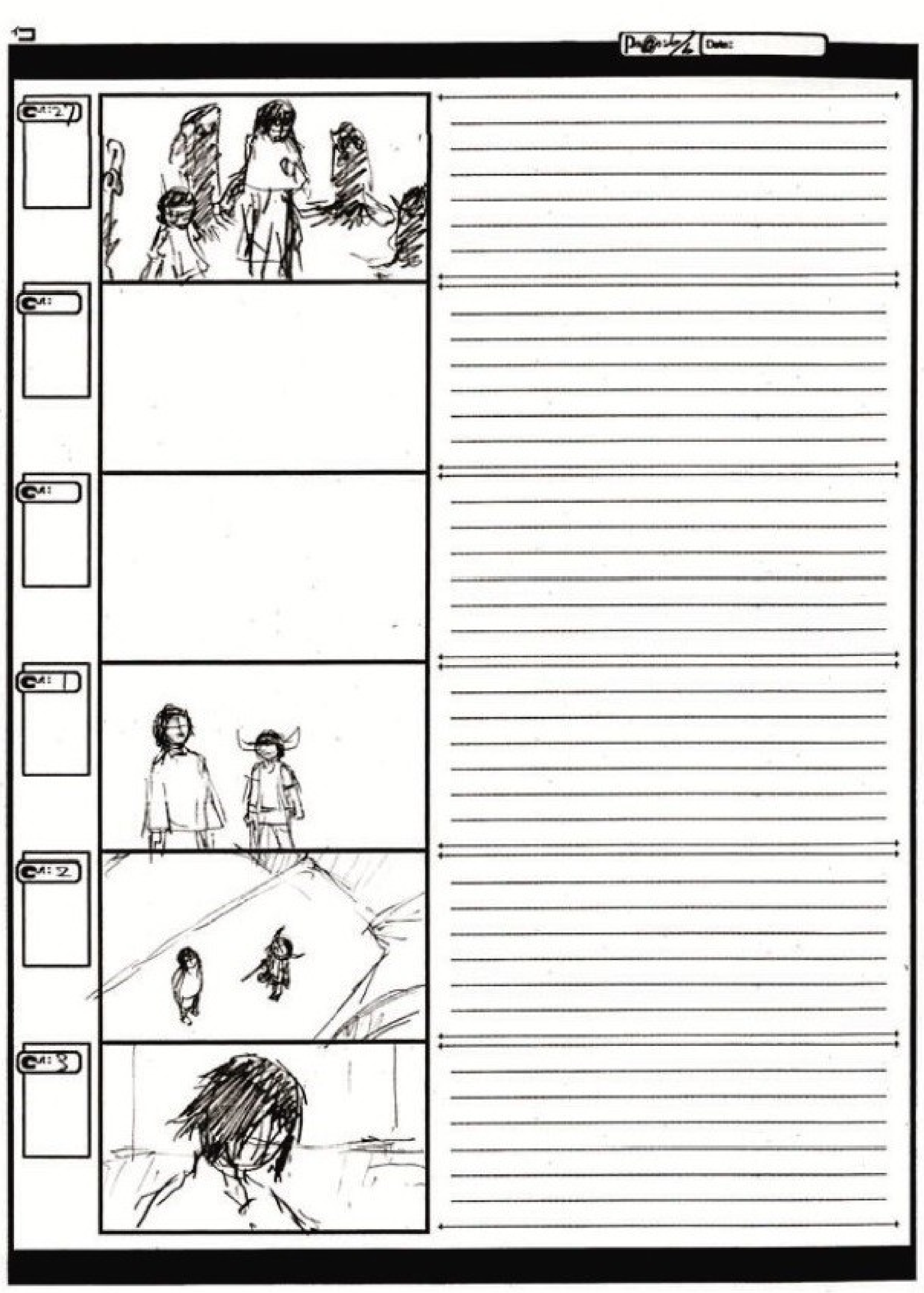
04



05



06



イコを見送るヨルダ

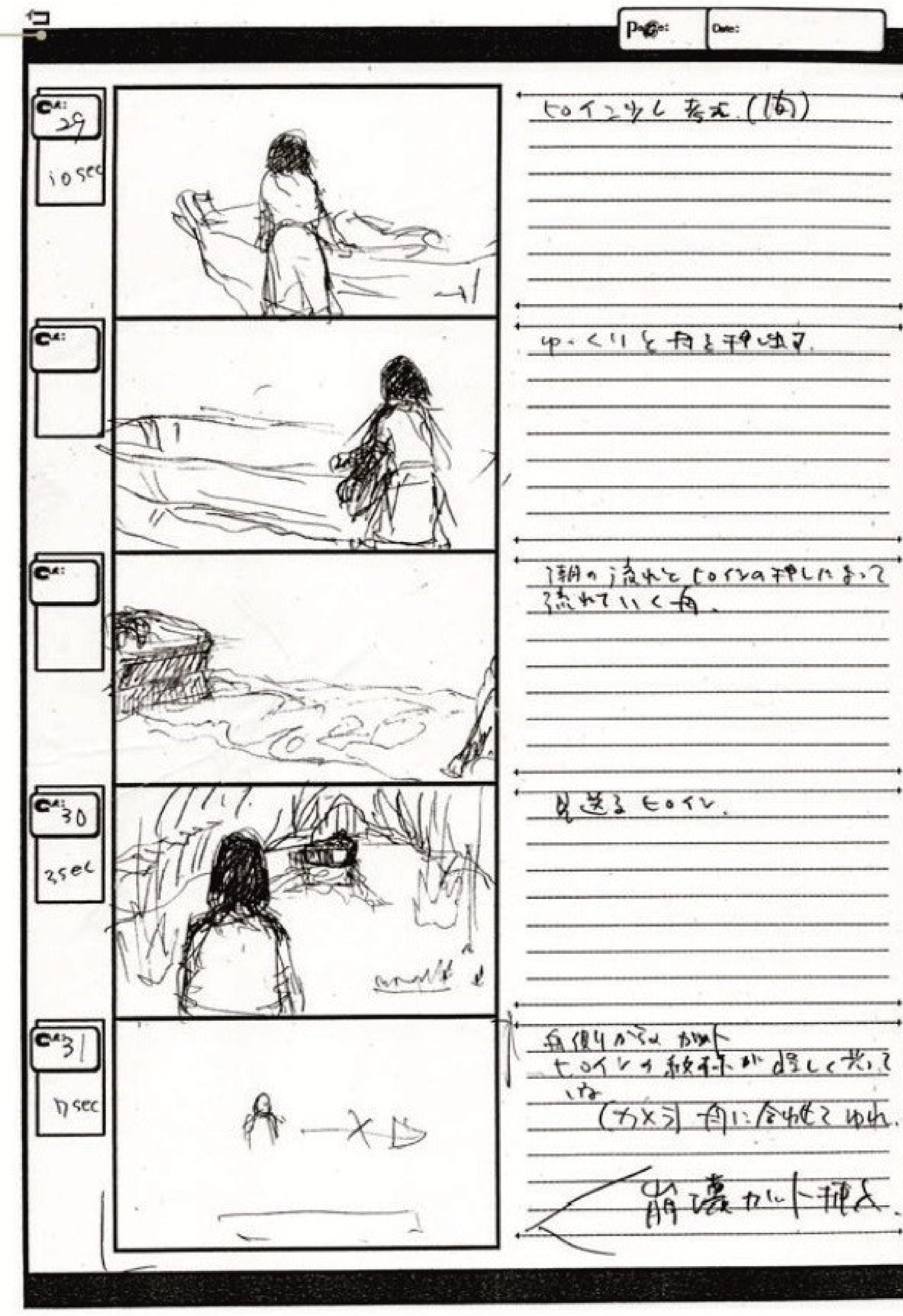




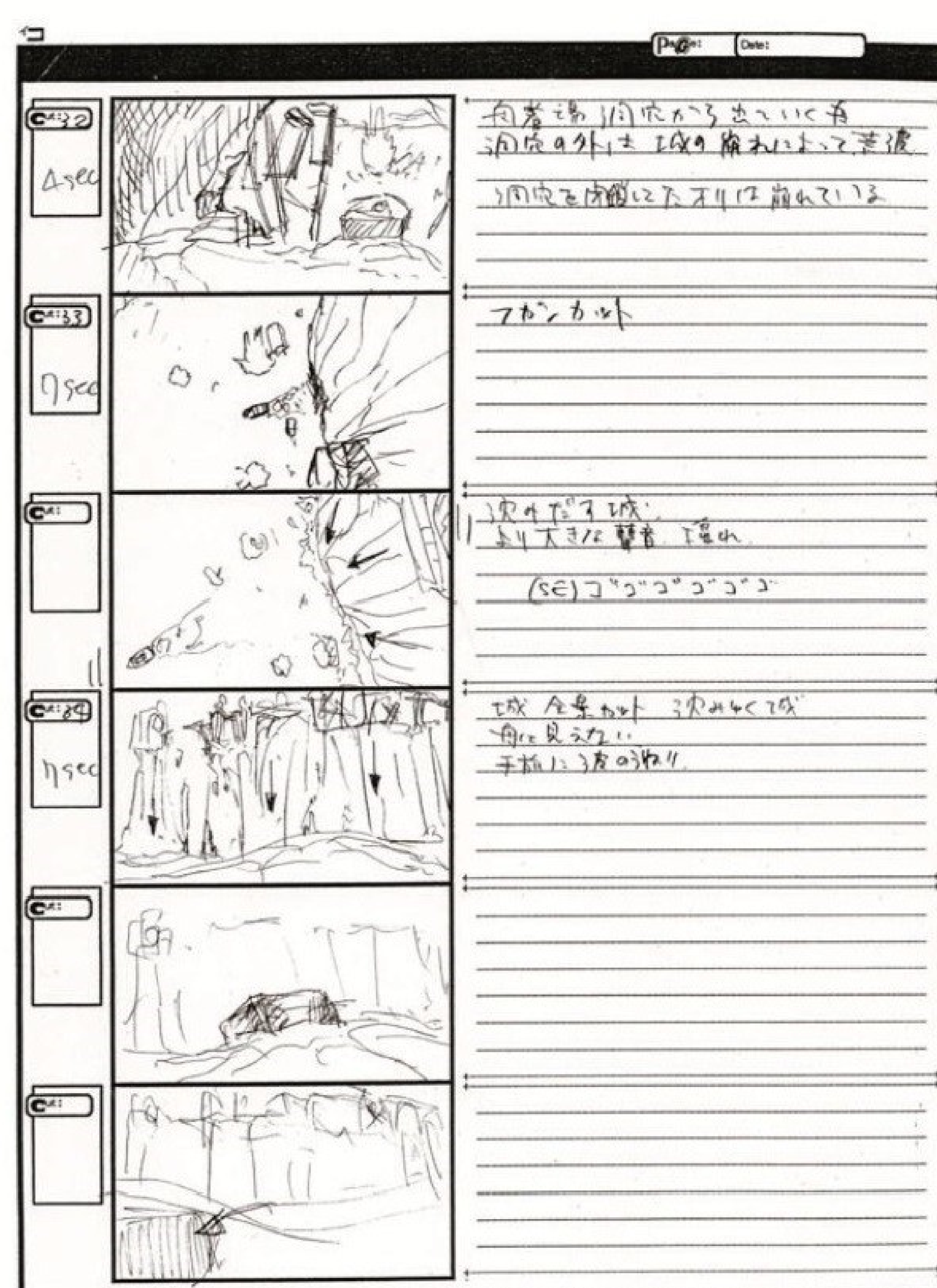


影のような姿になったヨルダ。女王との戦いで気絶したイコを抱き上げると、地下の水路に止めてあった船に乗せ、城の外へと脱出させる。

05

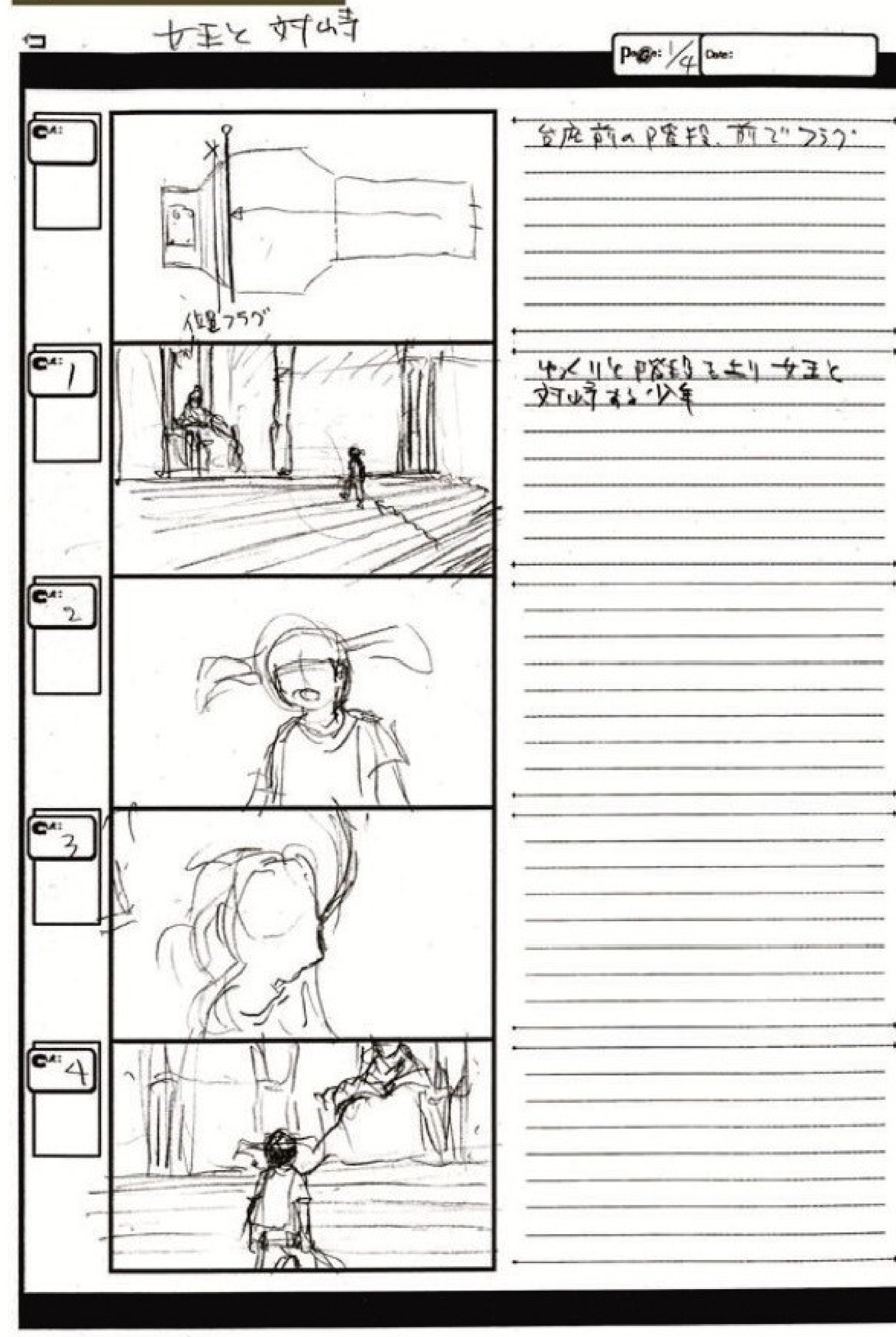


06

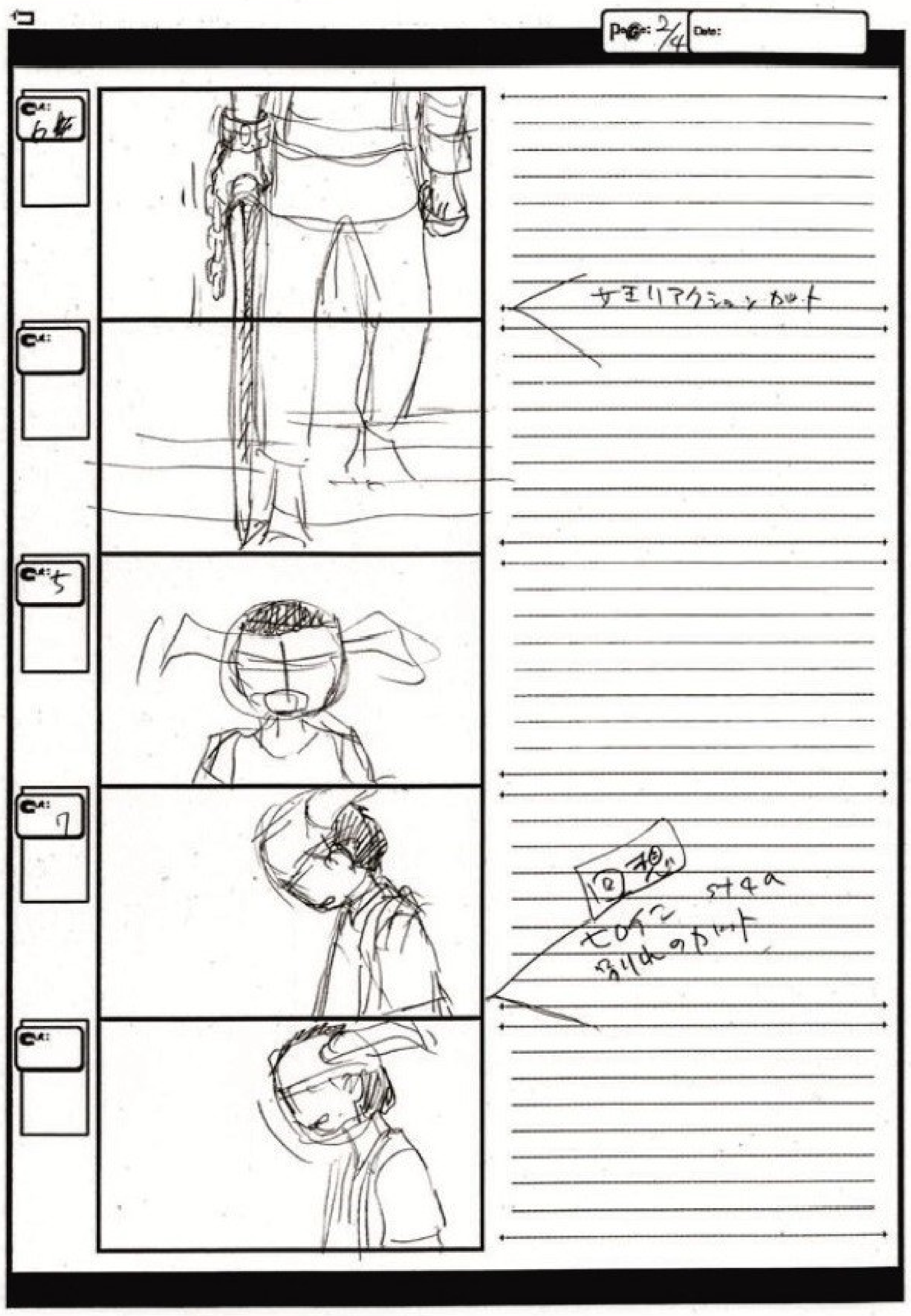


女王との戦い

01



02

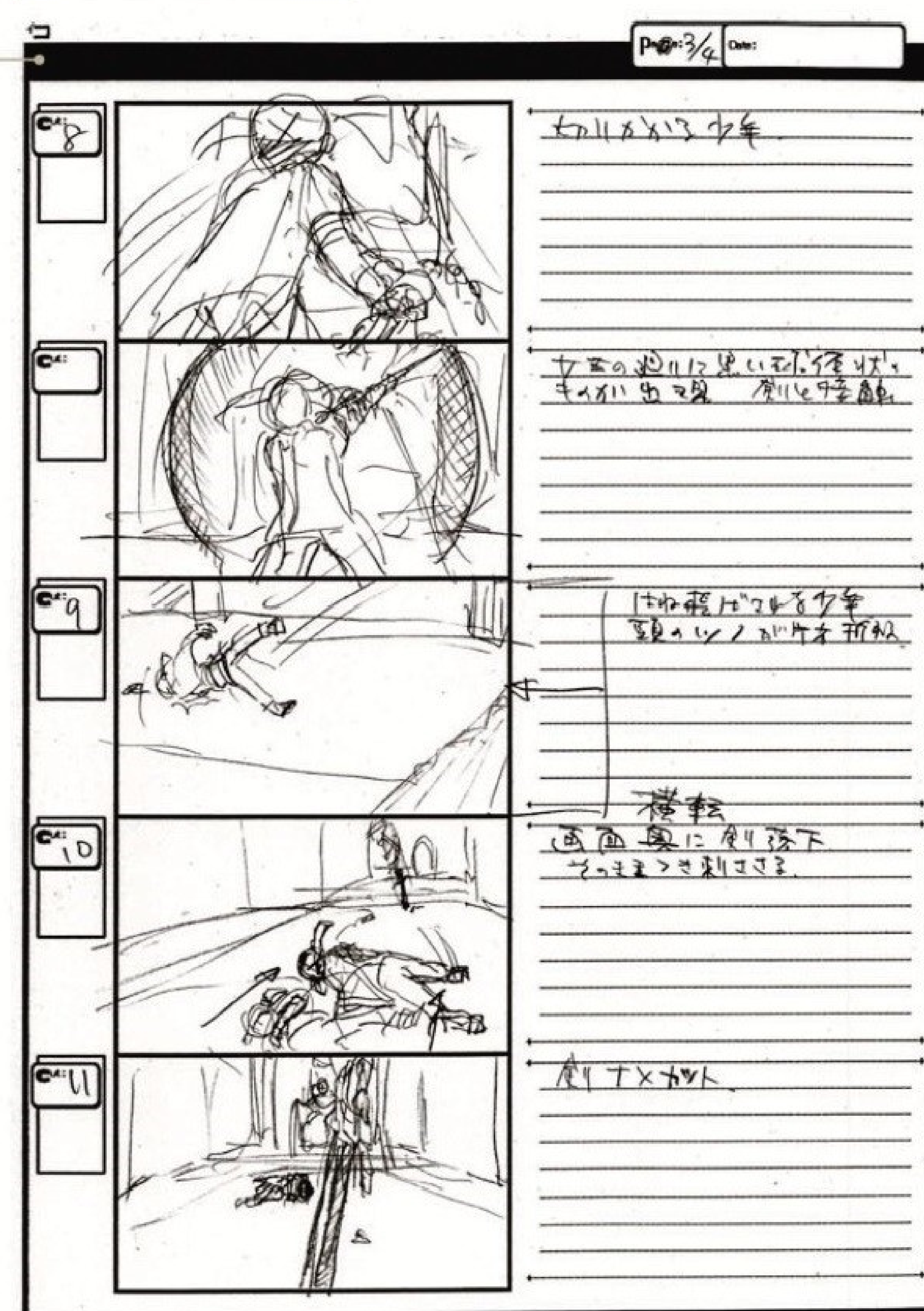


女王に斬りかかるイコ



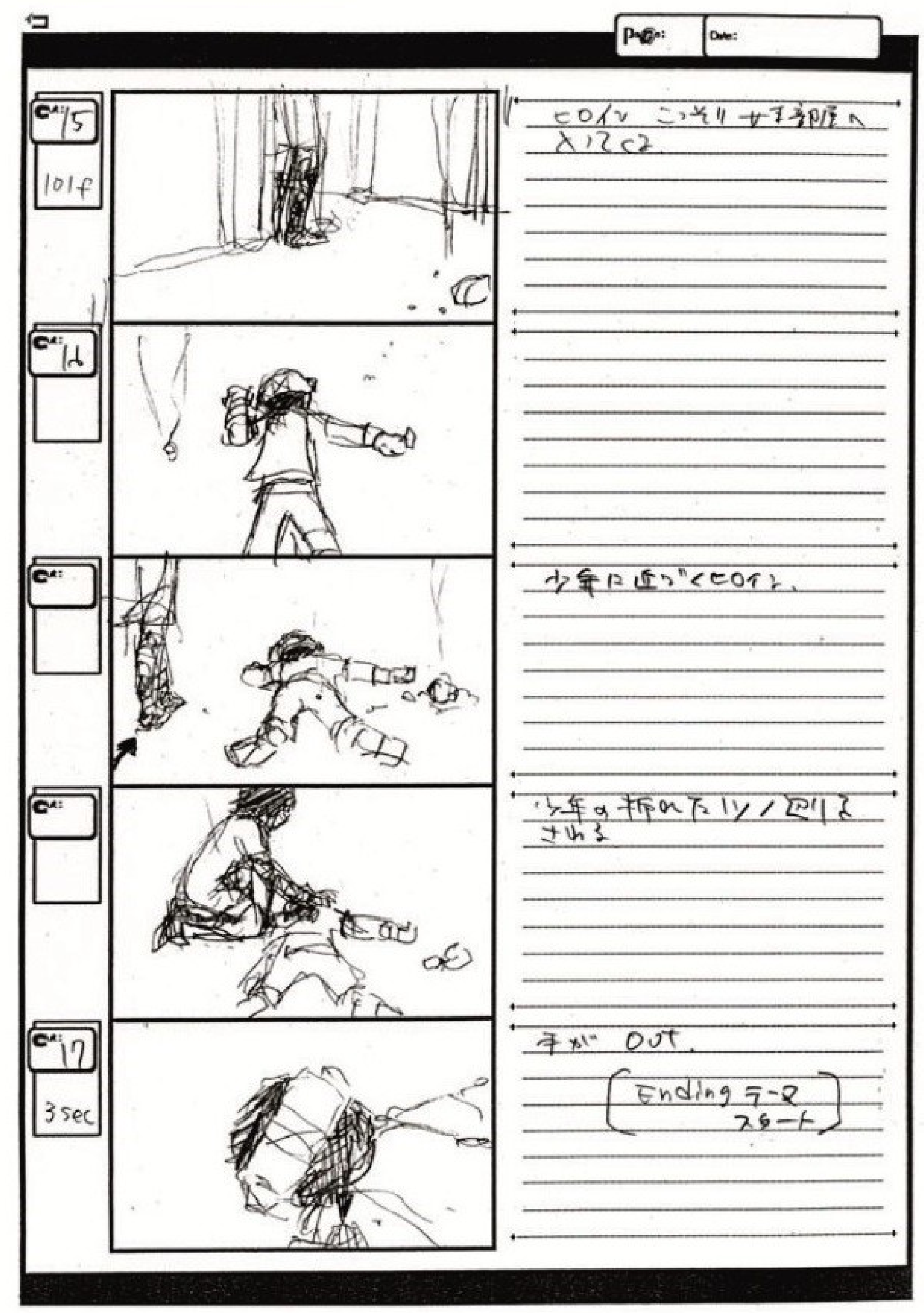
これ以上ヨルダに構わず、城から出ていけとイコに告げる女王。イコは意を決して女王に斬りかかるも、その攻撃は跳ね返されて角も折れてしまう。

03

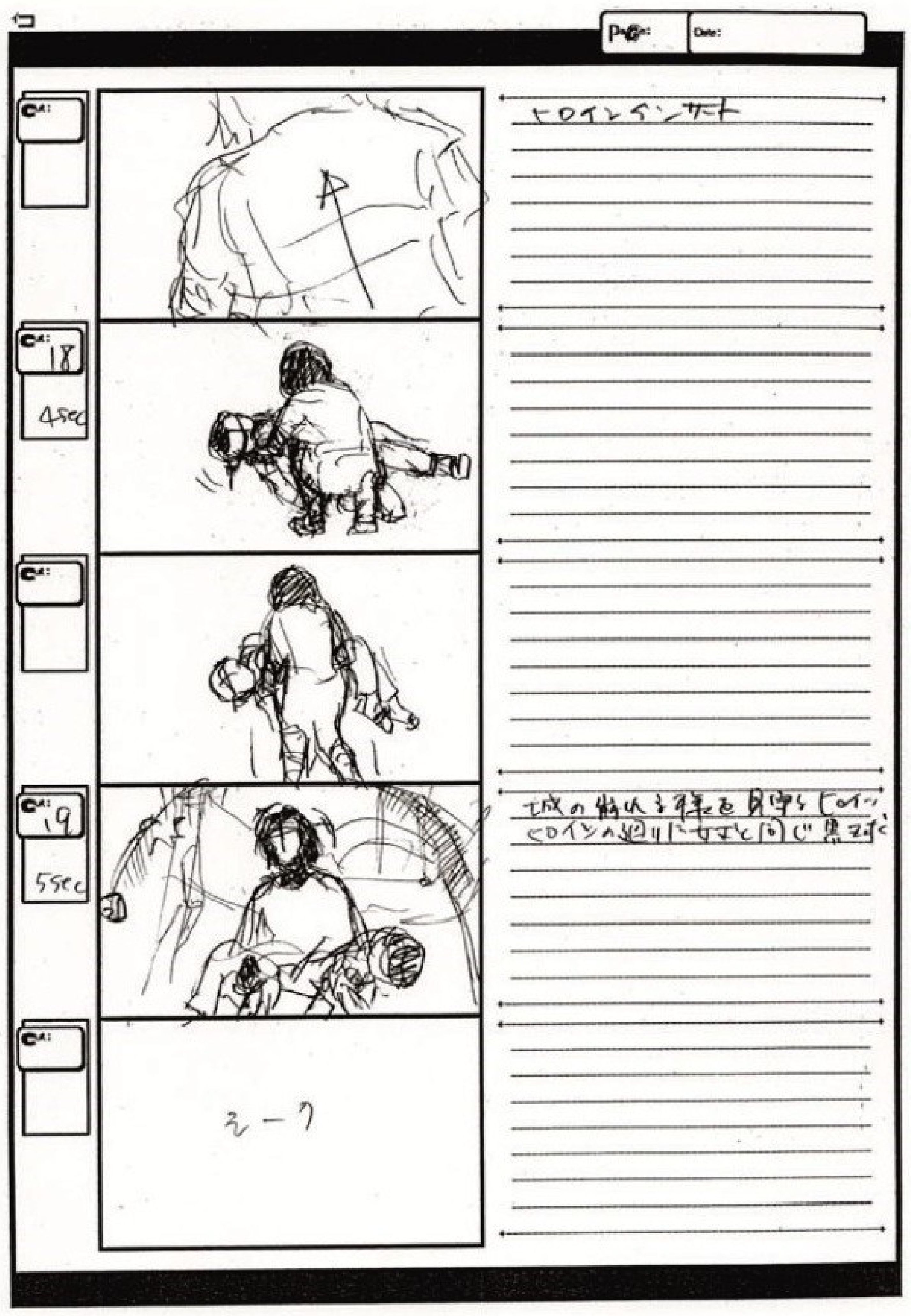


エンディング

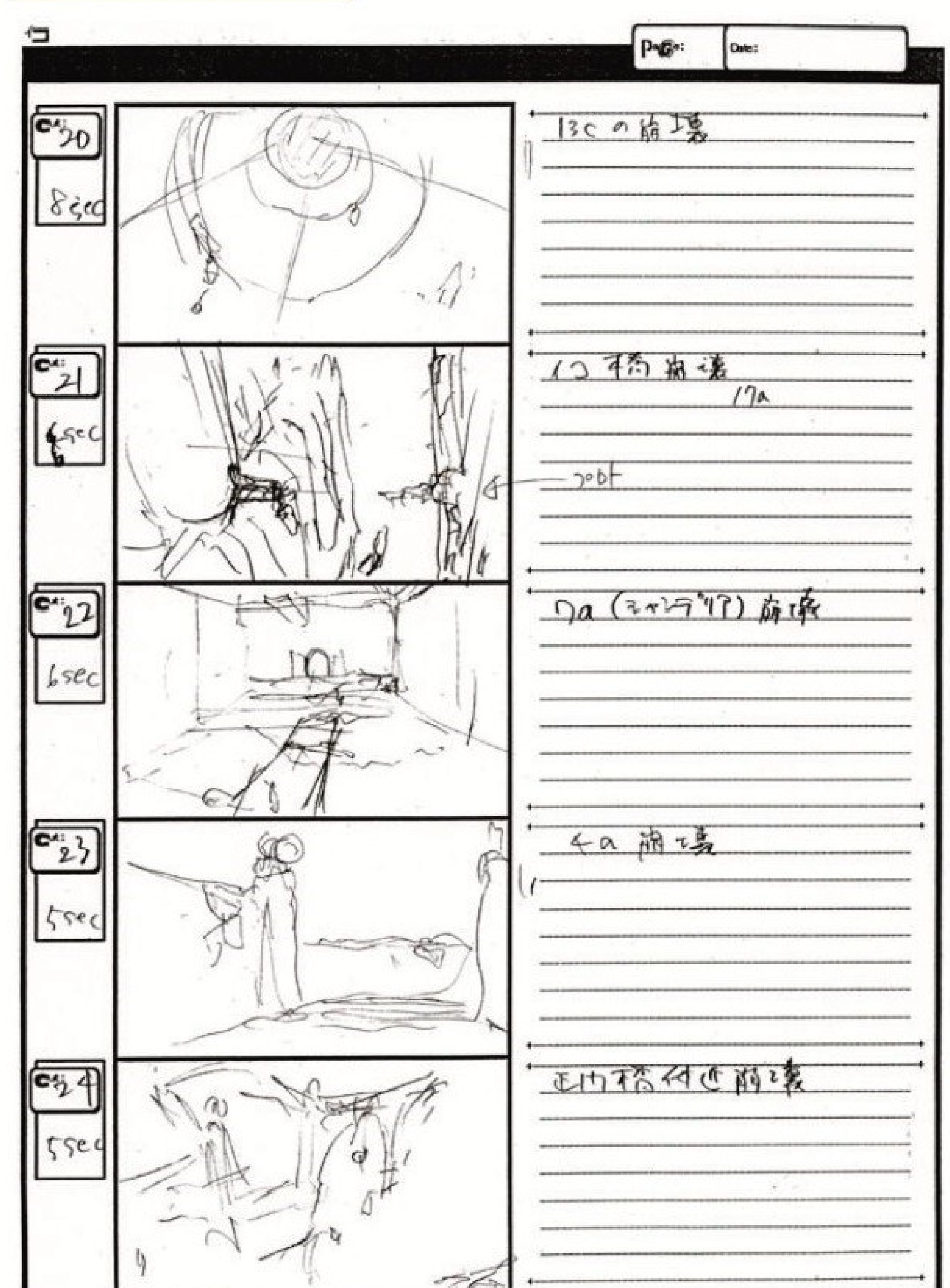
01



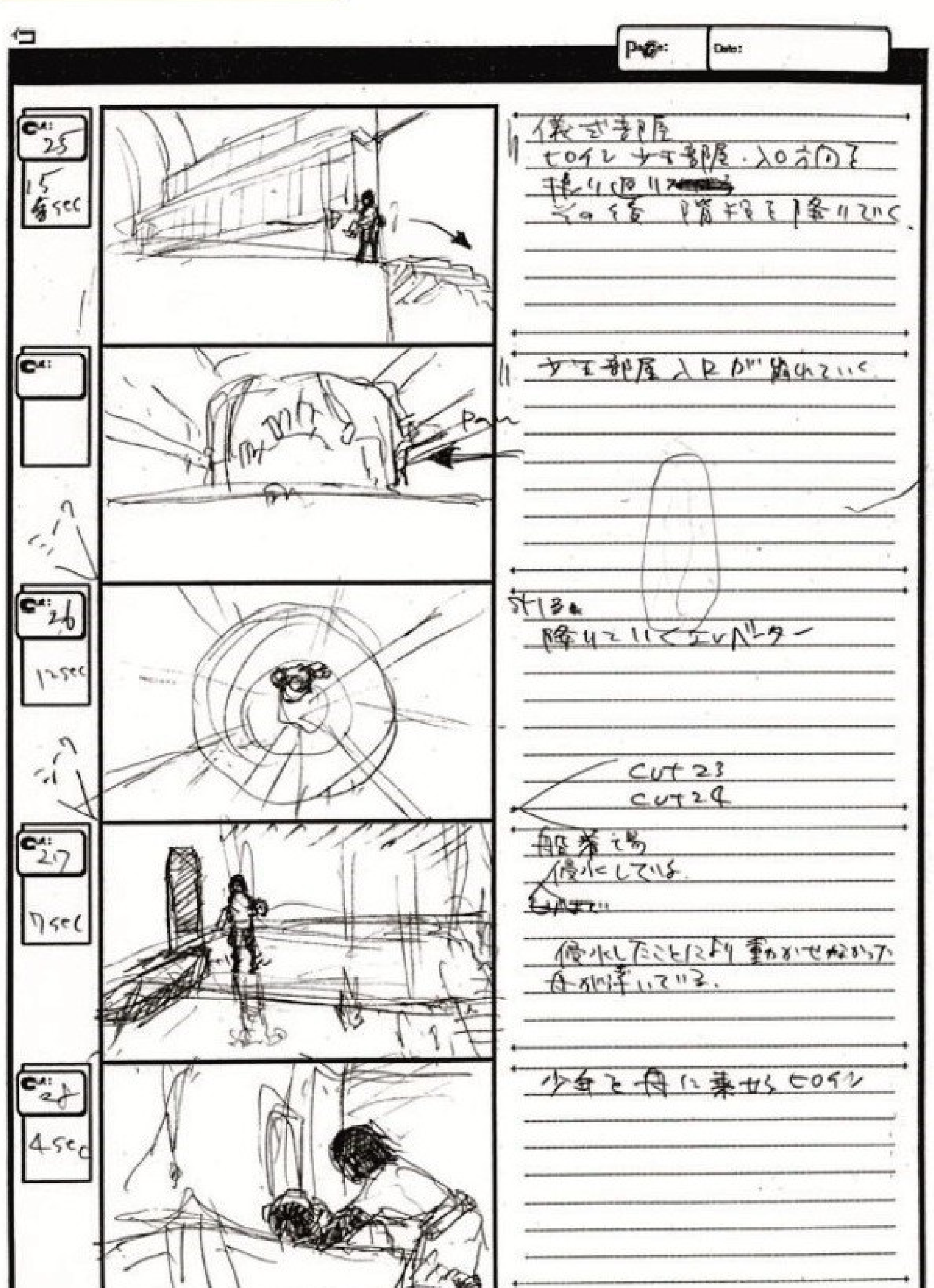
02



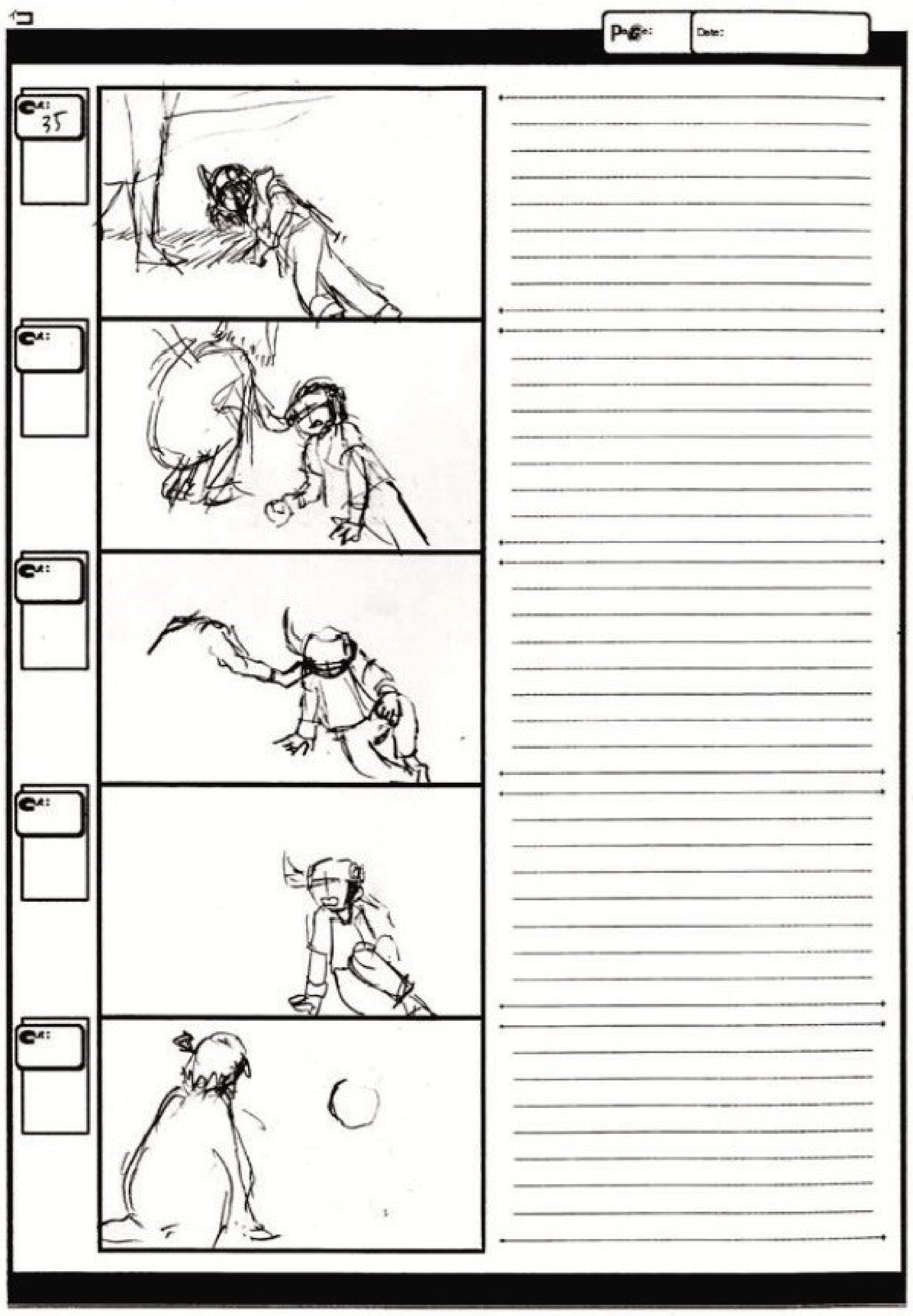
03



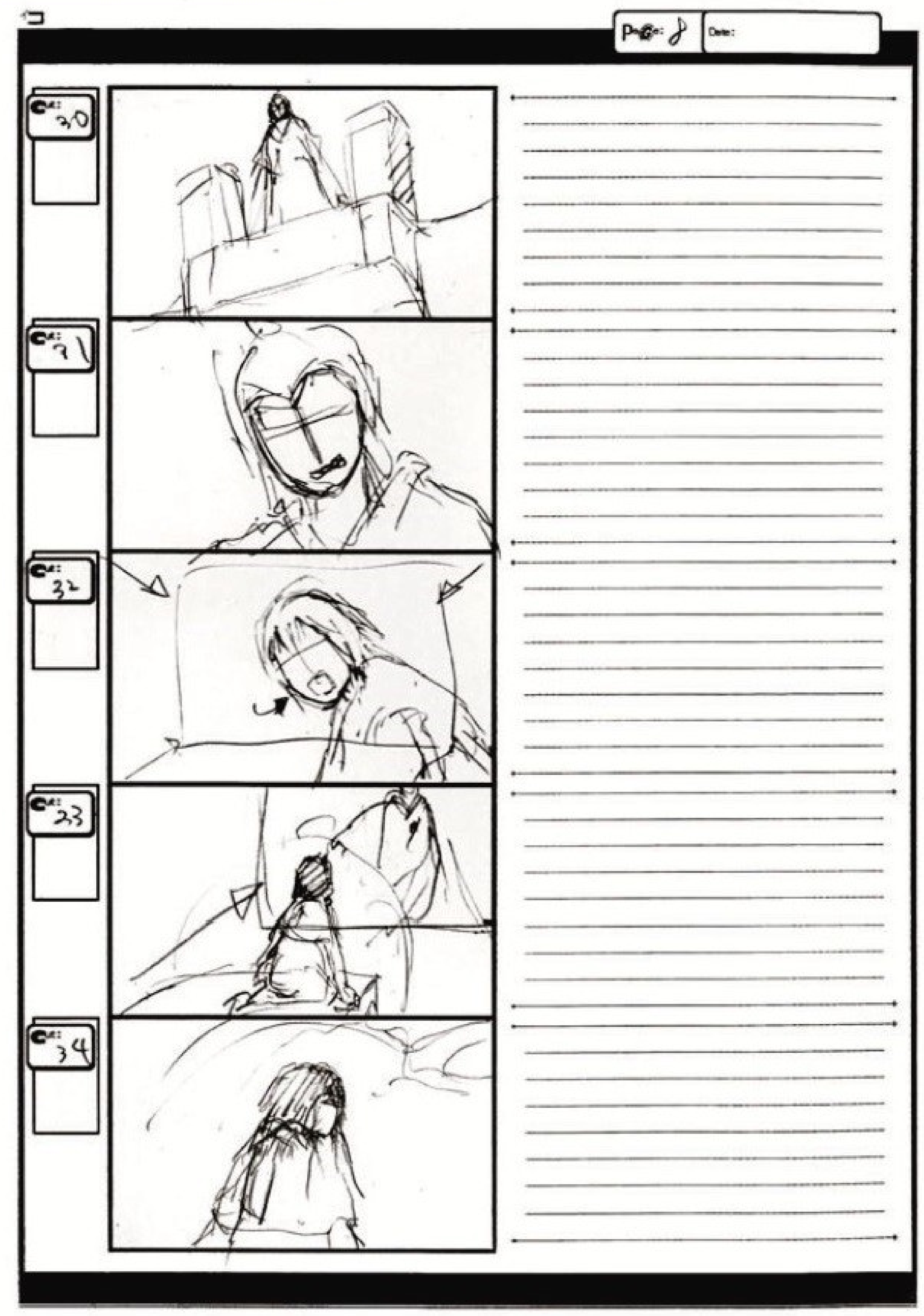
04



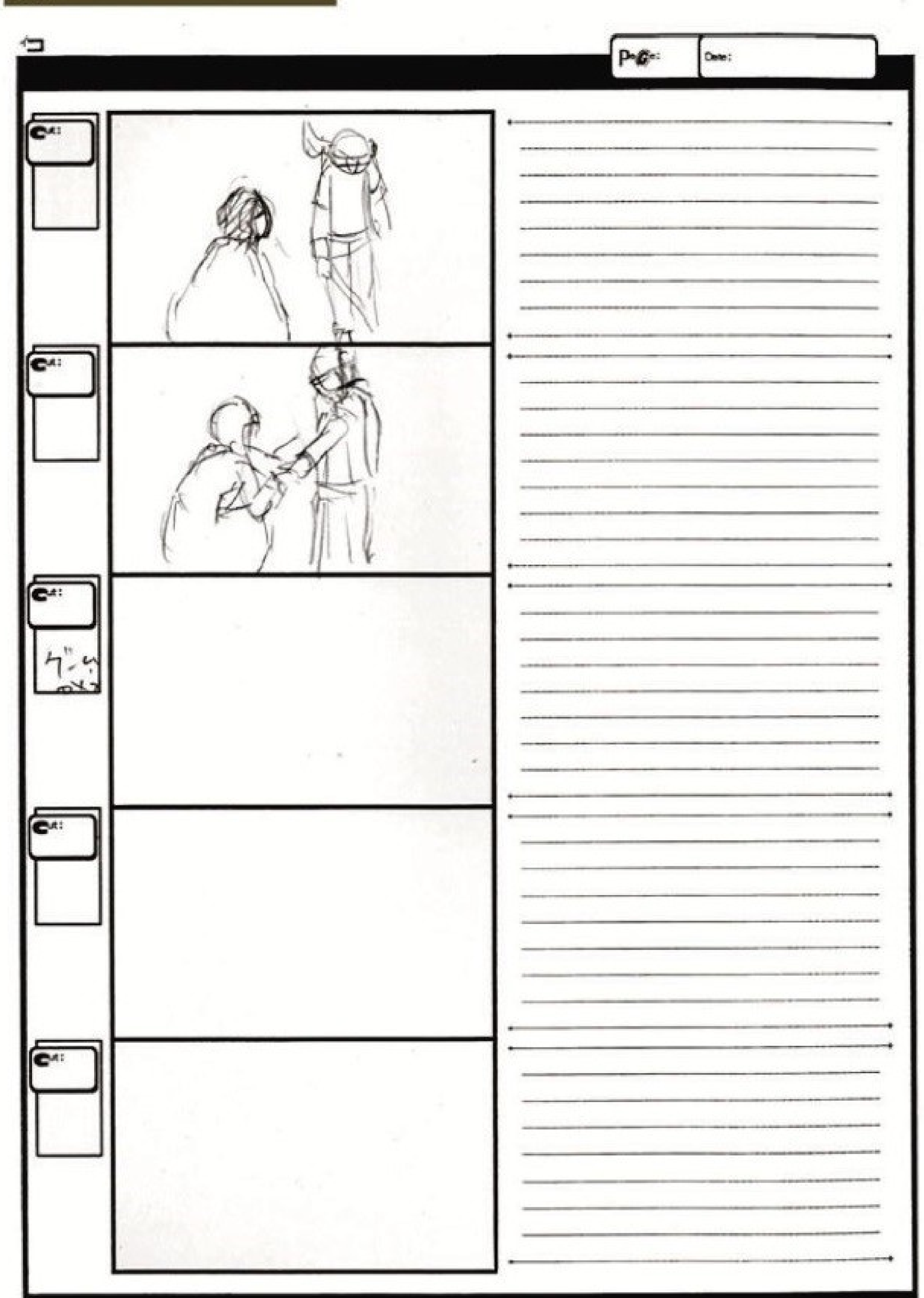
06



05

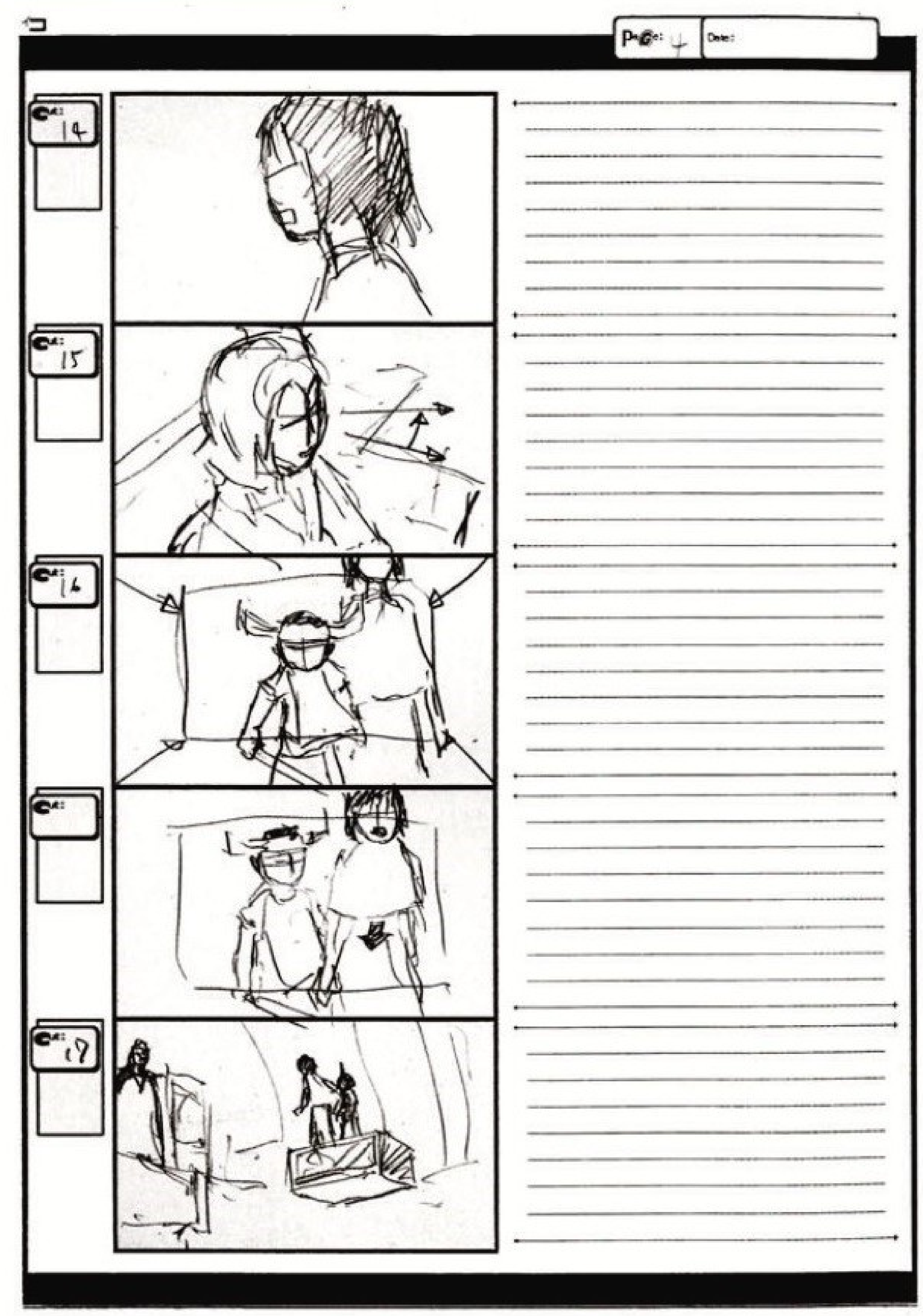


07

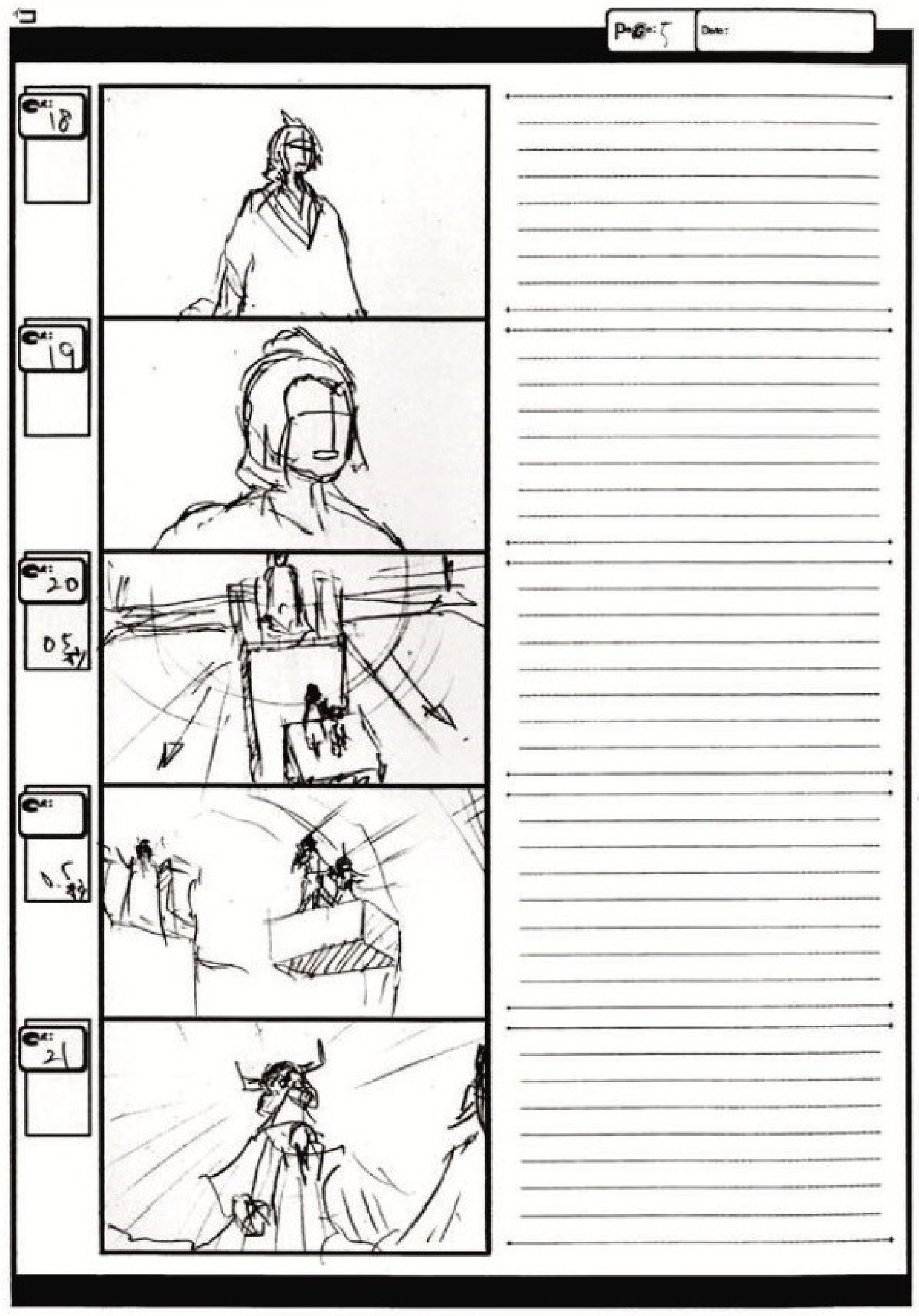


女王との戦い(未使用パターン)

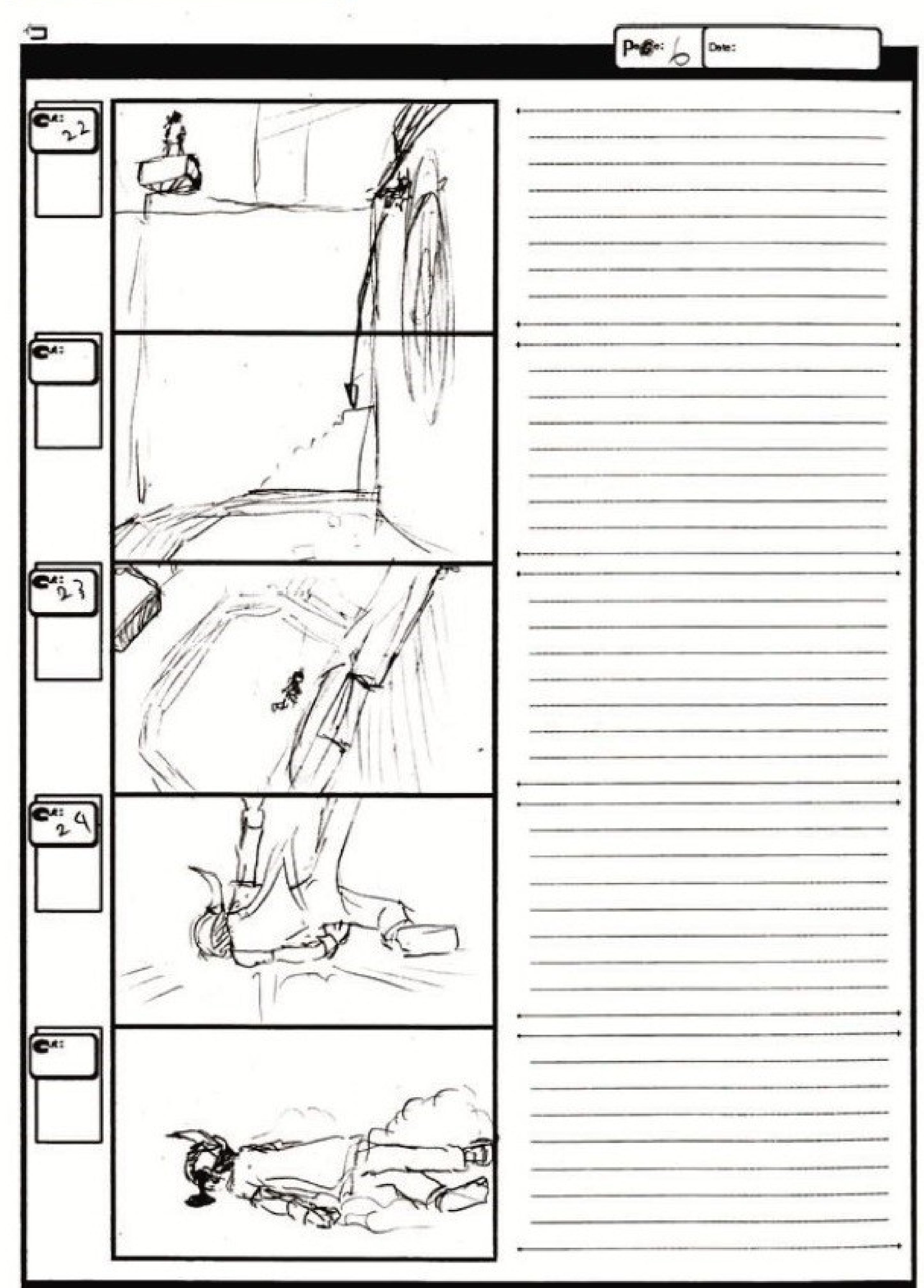
01



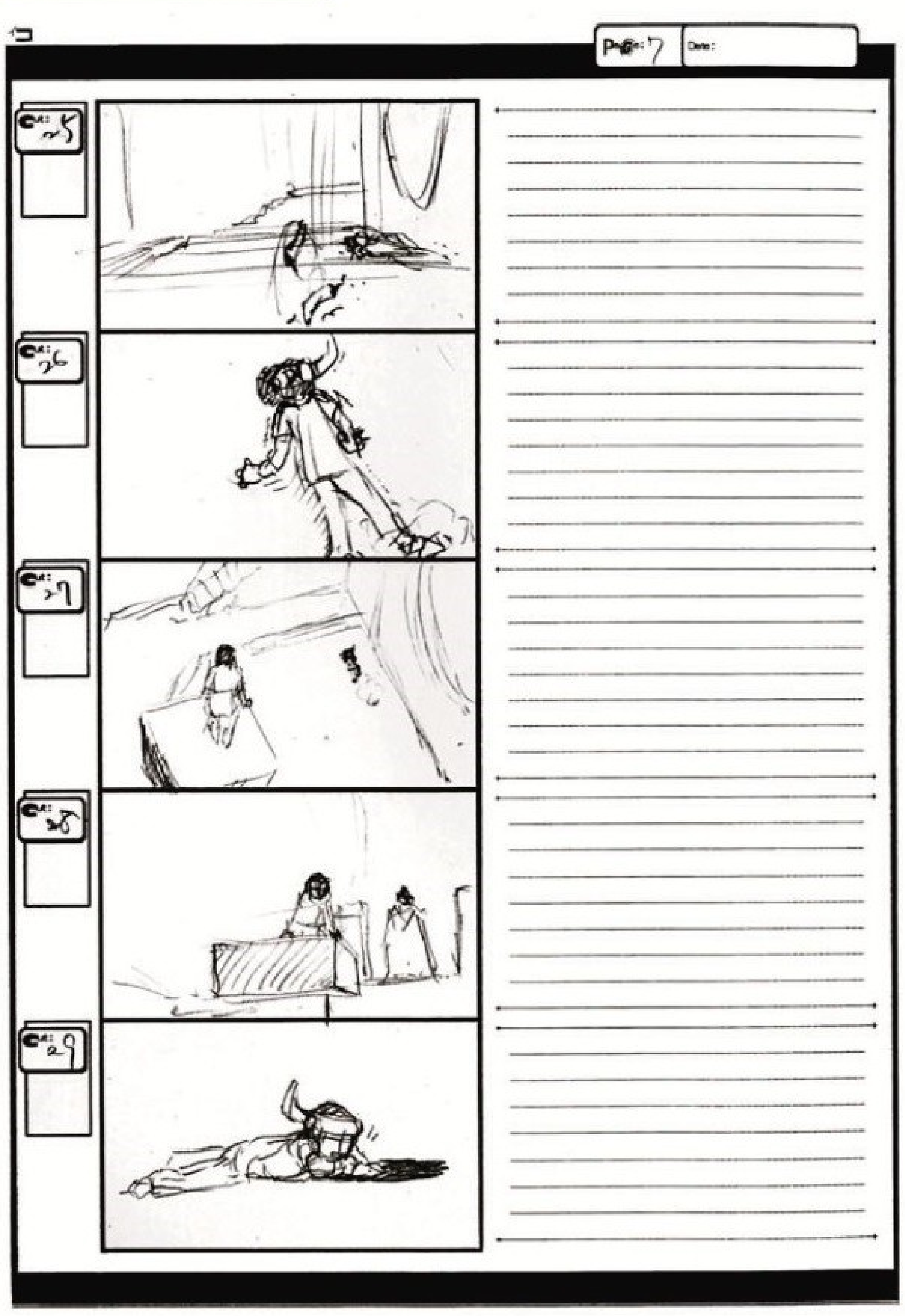
02



03



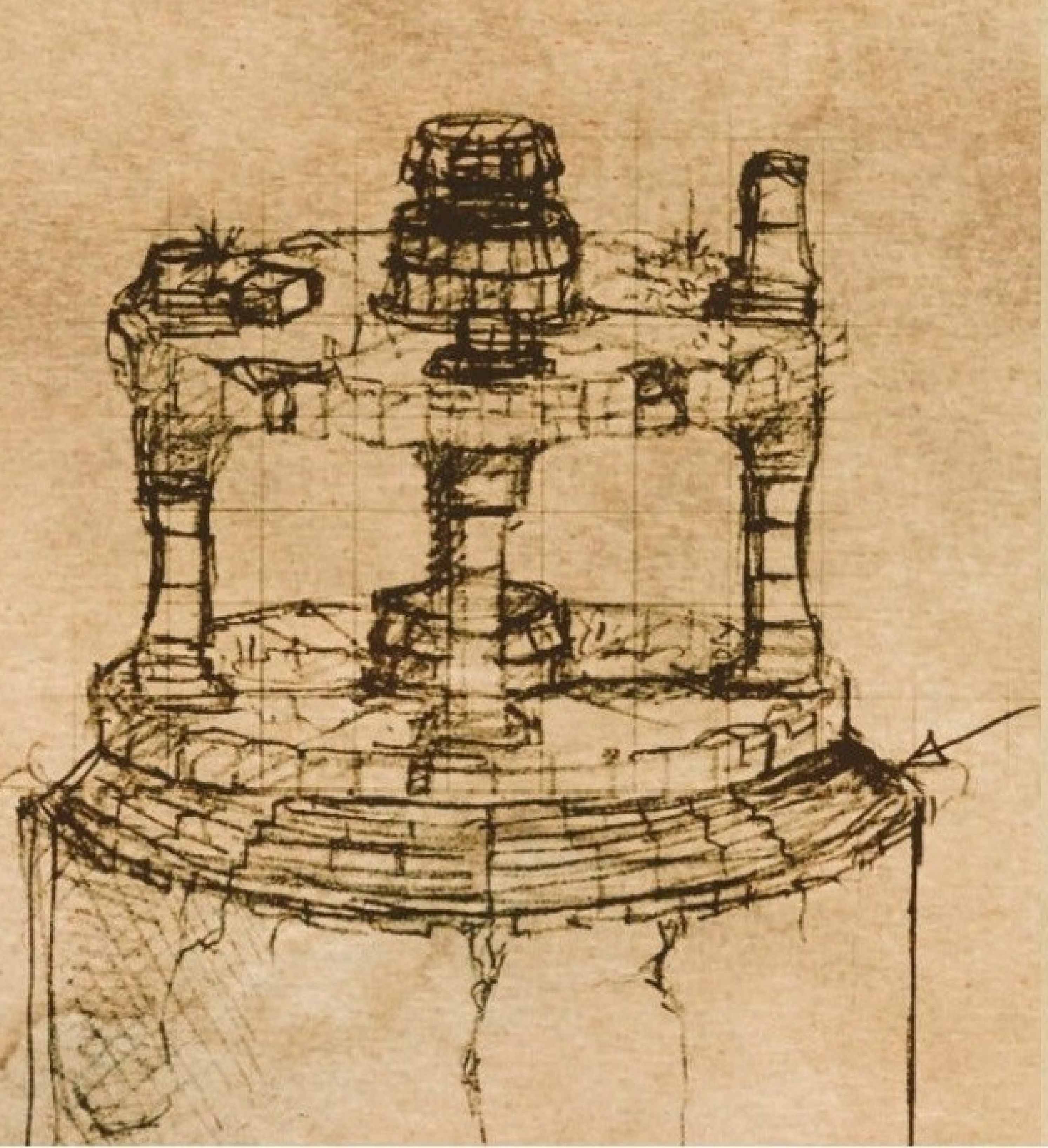
04



Chapter 2

ワンダと巨像®

2作目の作品は、2005年発売の『ワンダと巨像』だ。『ICO』から一転してスペクタクルを重視したものとなり、巨像にしがみついて攻撃する斬新さや、切なさに満ちた物語は多くの反響を呼んだ。名作として名高い本作を、さまざまな資料とともに振り返っていこう。





ICOとワンダのあいだの話



～『ICO』発売から『ワンダと巨像』を制作するまでのこと～

――『ICO』の制作が終わったあとは、どのようなことが起こったのでしょうか？

『ICO』は、「普段ゲームを遊ばない人」も含めて、できるだけ多くの人に届いてほしいと考えて制作しました。しかし、レビューなどの評価は良かったものの、セールスは自分たちが期待したほどではありませんでした。当時はTwitterなどのSNSが普及していない時代でしたので、スタッフは日本国内の一部のレビューサイトに記載された高評価を目にして、満足感を抱くにとどまっていました。

そうこうしているうちに、日本より3ヶ月ほど早く発売された北米版『ICO』が、GDCアワードやDICEアワード（どちらもその年の優れたゲームソフトを選考して授与する賞）などのゲームアワードにノミネートされたという連絡が、ぱらぱらと入ってきました。

当初は授賞式への参加を迷っていたのですが、当時SCEA（ソニー・コンピュータエンタテインメント アメリカ）にいた吉田修平さん（現ソニー・インタラクティブエンタテインメント インディーズ イニシアチブ代表）から、「絶対に参加したほうがいい」とのアドバイスを受け、海道さん（『ICO』のゲームプロデューサー・海道賢仁氏）といっしょに、GDCアワードとDICEアワードの授賞式に参加。授賞式の発表では、ノミネート作品の紹介で『ICO』の映像が出るたびにオーディエンスの声援がいっそう大きくなり、さほど期待せずに参加した自分たちには信じがたい光景でした。結果的にGOTY（ゲーム・オブ・ザ・イヤー）は取れなかったのですが、レベルデザインやビジュアルアート、イノベーション賞など、主要な部門で受賞できました。

――海外での高い評価があって、それが次の作品へとつながっていったのですね。

この北米での評価が追い風となり、次作の『ワンダと巨像』が作れることになったのだと思います。日本での発売のみで、北米では発売されないゲームは多々ありましたが、『ICO』が北米で取り扱われたこと、そして北米のゲームファンやゲーム開発者に評価されたこと、その後、北米市場が拡大してコンソールゲーム市場の筆頭となったこと。これらがひとつでも欠けていたら、『ワンダと巨像』や『人喰いの大鷲トリコ』、そして今の自分のキャリアもなかったと思います。

『ICO』の次の作品として、新しい企画案をいくつか考えていました。ひとつ目の案は、『ICO』同様に「普段ゲームを遊ばない人」にも触れてほしいというコンセプトを突き詰めたもの。それを実現するために、タッチパネルを使った2D表現のパズルゲームや、HMD（ヘッドマウントディスプレイ）を使って城を探検するなどの方向も考えていました。

ふたつ目の案は、ネットワークを使ったゲームにすること。これは、当時自分がオンラインゲームを遊んでいて、プレイヤーキャラクターどうしの接触に興味があったためです。プレイヤーがオンラインで協力して巨大な敵を倒す。ここから、巨大な敵によじ登って弱点を攻撃するという発想が生まれ、「プロジェクトNICO」につながりました。

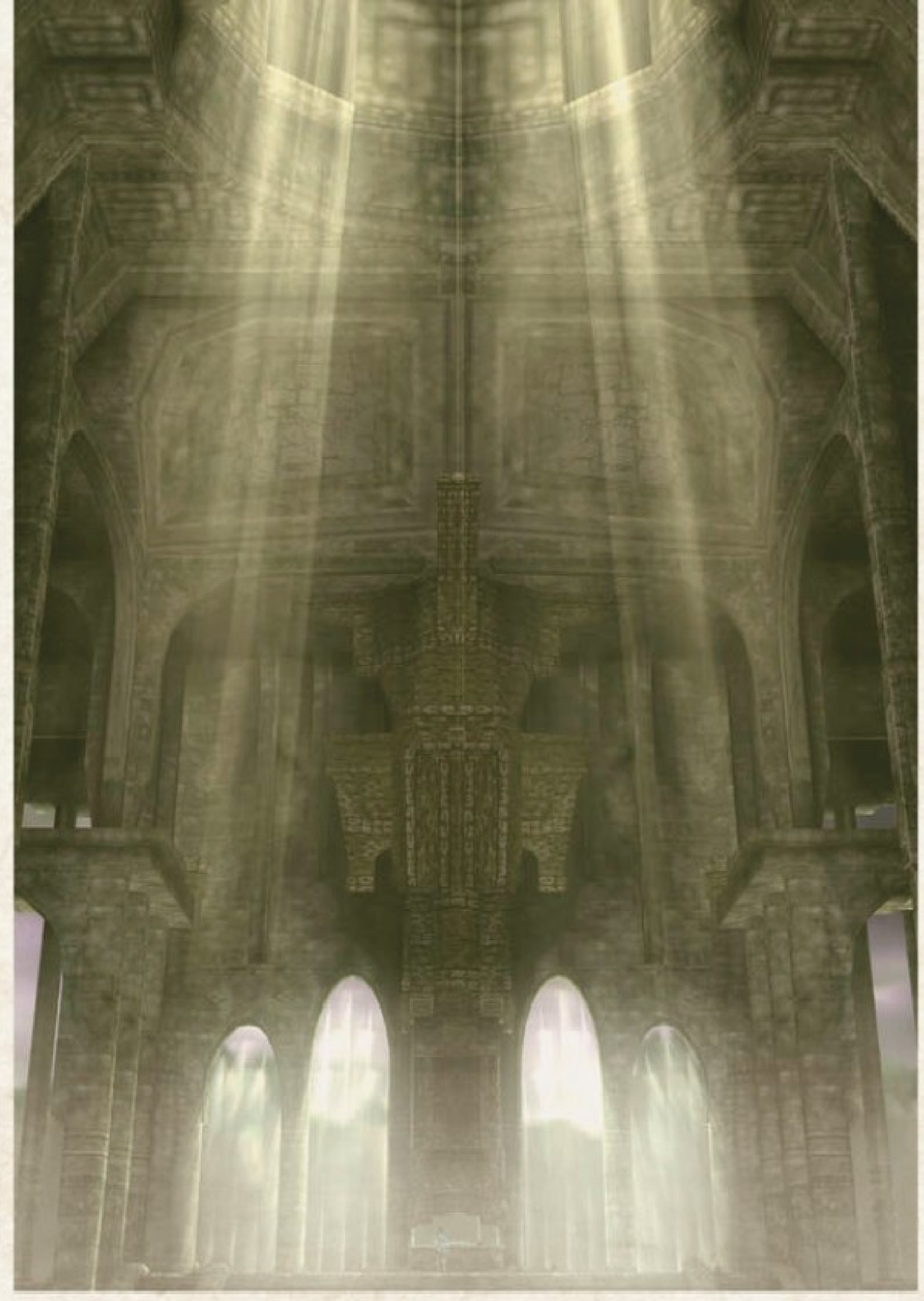
――その「プロジェクトNICO」が、最終的には『ワンダと巨像』になったわけですか？

この企画案からネットワーク機能を省き、スタンドアローンにしたものが『ワンダと巨像』の原型です。『ICO』の開発経験によって、他の開発チームに対抗できるだけの開発力を自分やスタッフが身につけられたという自負があったためでもあります。次は、「普段ゲームを遊ばない人」だけでなく、「コアゲーマーも楽しめるもの」を目指す。これはゲームの内容だけでなく、キャラクターデザインなどを含めた指針でもありました。『ICO』が静かなゲームだったこともあり、次はアクション・スペクタクルなゲームを作りたい、という思いもありました。4年も『ICO』を作っていたということもあり、『ICO』とはまったく違ったものをやりたかったのです。





「わしが命じることを成すことができればな…」





巨像を倒す意味と代償

剣の力に反応するように、頭上から何者かの声が響いた。声だけで姿がない、その存在の名はドルミン。死者の魂を操る術を持つものであった。本来ならば、死者を蘇らせることなどできるはずがない。しかしドルミンは、自分が命じる所業を成し遂げられれば、ワンダの望みも叶うだろうと語った。

　ドルミンのいう所業とは、古えの地に潜む16体の「巨像」を倒すことだった。その行動には大きな代償が伴うというが、ワンダは覚悟を決めていた。

　剣の光に導かれ、天をつくほどに大きな巨像を見つけたワンダは、臆することなく挑みかかる。何度も弱点に剣を突き立てると、巨像はもがき苦しむようにして倒れた。ワンダの身体を無数の黒い触手のようなものが貫く。いつの間にか祠に戻っていたワンダは、自分を見つめるようにしてひっそりと立ちつくす影の存在を感じていた。



STORY of “Shadow of the Colossus”

「ワンダと巨像」の物語





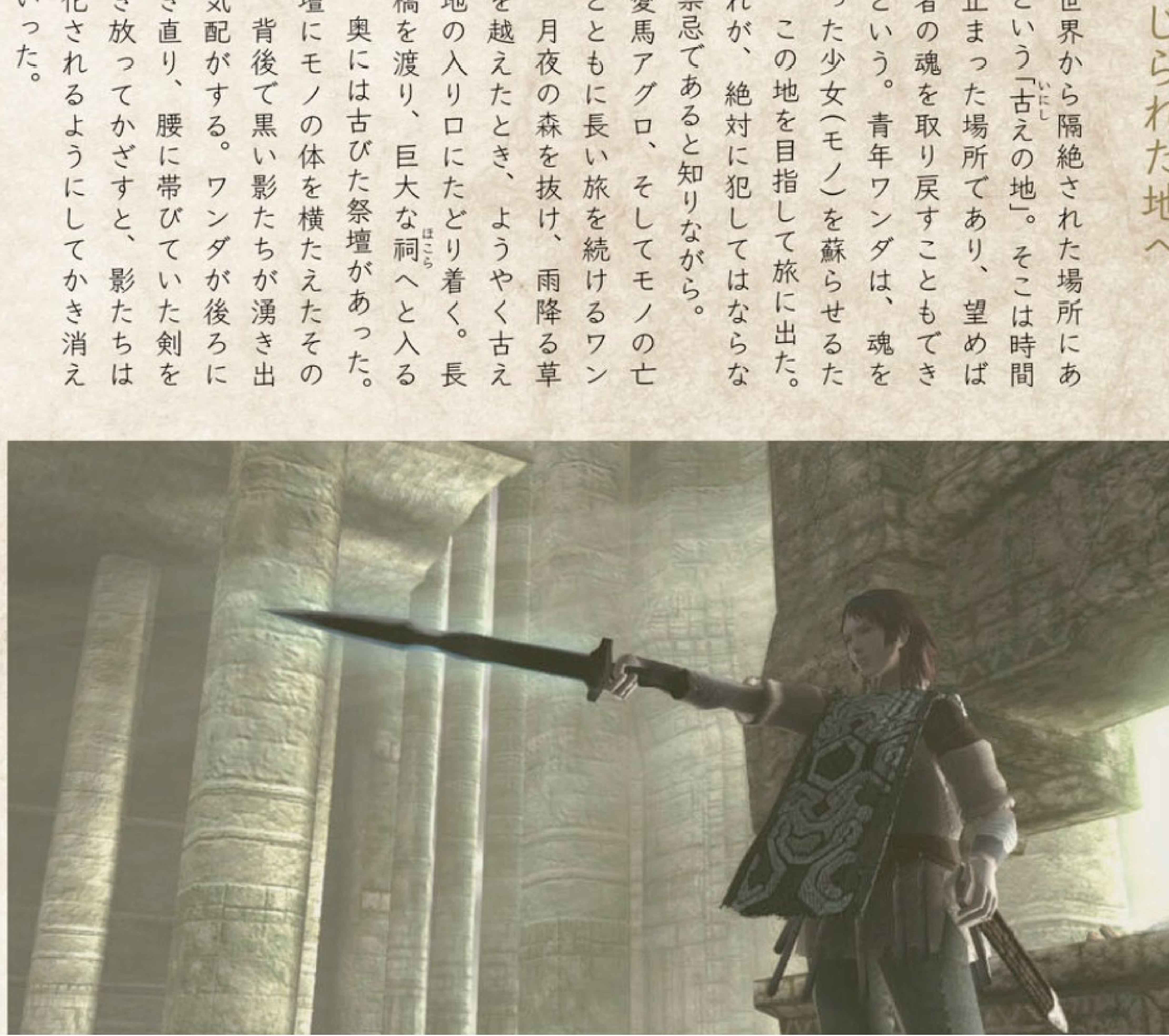


禁じられた地へ

世界から隔絶された場所にあるという「古えの地」。そこは時間の止まった場所であり、望めば死者の魂を取り戻すこともできるという。青年ワンダは、魂を失った少女（モノ）を蘇らせるため、この地を目指して旅に出た。それが、絶対に犯してはならない禁忌であると知りながら。

愛馬アグロ、そしてモノの亡骸とともに長い旅を続けるワンダ。月夜の森を抜け、雨降る草原を越えたとき、ようやく古えの地の入り口にたどり着く。長い橋を渡り、巨大な祠へと入ると、奥には古びた祭壇があった。祭壇にモノの体を横たえたその時、背後で黒い影たちが湧き出す気配がする。ワンダが後ろに向き直り、腰に帯びていた剣を抜き放ってかざすと、影たちは浄化されるようにしてかき消えていった。

「その世界では望めば死者の魂を
取り戻せると　伝え聞く……」











「いつかは報われる時代(とき)が訪れるかも知れん」

新たなる生命

無数の傷を負い、友であるアグロを見失いながらも、ワンダはついに最後の巨像を倒した。時を同じくして、エモンたちが古えの地に到着。異形の存在に転じたかのような姿を目にすると、エモンはワンダを厳しく叱責し、従者に命じてワンダに刃を突き立てさせた。

　絶命したと思われたワンダの体から、闇のようなものが吹き出した。闇はどんどん大きくなり、ふたつの角を持つ魔物の姿をとる。ワンダの体を触媒として、ドルミンが復活したのだ。エモンは祠の階段を駆け上がると、ワンダの剣を奥の泉に投げ入れ、ドルミンを封印する。橋は崩れ落ち、古えの地へつながる道も永遠に閉ざされた。

　静寂に包まれた祠の中。ワンダの願いは果たされ、モノが目覚めた。祠に戻ったアグロとともに奥へ進むと、泉には角の生えた赤ん坊が残されていた。

　モノは赤ん坊を抱き上げ、祠の上へと向かう。上層に広がっていたのは命あふれる空中庭園だった。生い茂る緑と動物に囲まれるモノたち。上空では、時間が動き出したことを示すように、大きな鳥が飛び立っていった。











「時間は残り少ない
急ぐのだ……」

迫りくる追手

広大な古えの地をアグロとともに駆け巡り、点在する巨像を探し続けるワンダ。人の形をした巨像、四足で歩く巨像、大空を舞う巨像。そのすべてを、ワンダは迷うことなく葬っていく。黒い触手は巨像を討伐するたびに湧きいでて、ワンダの身体を黒く染めていった。祠で物言わず佇む影たちも、次第にその数を増していく。

一方外界では、村の長老（エモン）とその従者たちが村を出立し、馬を走らせていた。禁を破ったワンダを追いかけ、古えの地へと向かっていたのだ。ワンダの行為をなんとしても止めなければならない――。

このエモンたちの行動を、ドルミンはすでに察していた。そして、一刻も早くすべての巨像を倒すようにと、ワンダを急かすのだった。





でもあったので、その反省でもありました。そこで、略すと「NICO」になるタイトルとする方向で考え始めました。考える中で『Nimrod and Colossus』（略してNICO）がいいということになり、日本語版はこれを訳した『ニムロド（※13）と巨像』というタイトルを提案したのです。しかし、ソニー・コンピュータエンタテインメント オブ アメリカ（現ソニー・インタラクティブエンタテインメントLLC）に伝えたところ、「ニムロド（Nimrod）」という言葉は蔑称にあたるという指摘があり、「ニムロド」を主人公の「ワンダ」に差し替えて、『ワンダと巨像』が正式なタイトルとして決定しました。ですが北米版は、日本語版の直訳ではなく『Shadow of the Colossus』というタイトルになりました。これはSCEAからの提案だったと記憶しています。「ドルミン（Dormin）」というキャラクター名を逆読みにすると「ニムロド（Nimrod）」になりますが、これはタイトルが『ニムロドと巨像』だったころの名残です。

――『ワンダと巨像』の物語や世界観の設定は、どのようにして創られていったのでしょうか？

『ワンダと巨像』というゲームは設定やストーリーよりも巨像戦ありきで、巨像戦の舞台を個別に先に作り、最終的にそれらを古えの地に配置して世界全体を作っていきました。「どんな風景を表現するか」ということよりも、データの読み替えをシームレスに行うための制約や、プレイステーション２の描画性能、メモリサイズなどを考慮して「どんな風景なら表現できるか」ということが先です。その上で、主人公のワンダがさまよう世界として、プレイヤーを退屈させないように、かつその世界がゲームプレイのために作られたものではなく、リアリティを持って以前から存在していると感じられる風景にする、ということに注力していました。

――上田さんの作品では、細部の表現にも、リアリティが感じられますね。

たとえば、「木」を表現するのだとしたら、その木はワンダが登れるようにする必要が出てきますし、さらに巨像が近くを歩いたときに揺れなければ、「不自然」になってしまいますよね。欲しいものをなんでもかんでも入れるということではなく、どういったものなら「自然」に表現できるか、を照らし合わせて考える必要があります。表現したい世界が先にあるのではなく、どうすればプレイヤーに実在感を感じてもらえるのかを、常に優先しています。

『ワンダ』だけの新要素

――この作品ならではの部分や、開発に苦労した点があればお聞かせください。

発売前だったニンテンドーゲームキューブのデモンストレーション『スーパーマリオ１２８』で、変形する円盤の上を跳ね回るマリオの姿を目にしました。また、ニンテンドー64対応ソフトの『ウェーブレース64』では、ジェットスキーに寄せる波の相互作用を３Dで再現していました。自在に変形していく環境がキャラクターへ及ぼす影響と、キャラクターの行動と環境の相互作用。それらの情報から「しがみつき」が必要なボス戦を連想していたのです。難易度は高そうでしたが、誰よりも先にその「しがみつき」を実現したいという思いがありました。

――なるほど、その発想から巨像と戦う『ワンダ』の制作に移られたわけですね。

そうですね。まずは、『ICO』のエンジンをそのまま使って、ゲームとして完成したらこんな映像になるだろう、という「NICOデモ」を作成しました。「NICOデモ」用の絵コンテは、『ICO』の発売前からすでに着手していたはずです。映像部分が完成した後、いくつか既存のサントラ音楽を充ててみましたが、いまいちしっくりきませんでした。そのころ、ちょうどサム・ライミ版の映画『スパイダーマン』が上映されていたのですが、そのオープニング曲が「NICOデモ」にピッタリだと感じて、すぐにダニー・エルフマン（※14）のサントラを購入しました。この音楽を、「NICOデモ」では採用しています。

(※12)NICO
「NICO」という仮のタイトルは、『ワンダと巨像』の設定画やパイロットムービーなどで目にすることができる。『ICO』とよく似たロゴも制作されていた。



(※13)ニムロド
旧約聖書に登場する人物で、バベルの塔の建設を命じた王。凶暴かつ残虐な人物で、神に背いたとも伝えられており、ドルミンに通じるものを感じさせる。



(※14)ダニー・エルフマン
アメリカの音楽家。サム・ライミ監督作、ティム・バートン監督作を中心として、映画音楽を数多く担当している。自身で歌手や声優を務めることもある。



「ワンダと巨像」に込めた思い

『ＩＣＯ』から約４年の月日を経て発売された『ワンダと巨像』。上田氏が『ＩＣＯ』での経験を活かして新たに盛り込んだ要素や、エンディングで伝えたかった思いなどをお聞きしました。

『ワンダ』開発初期の構想

──『ワンダと巨像』の企画は、どのようにして始まったのでしょうか？

『ＩＣＯ』の開発経験を経て、次の作品はコアゲーマーも楽しめるようなゲーム、かつ目を見張るようなスペクタクルを取り入れたゲームに、という大枠が定まっていきました。当初オンラインゲームとして開発していた「プロジェクトＮＩＣＯ」が、スタンドアローン（ネットワークに接続せず、単独で動作するソフト）の『ワンダと巨像』に変化していく過程で、『ＩＣＯ』のようなアーティスティックな部分も少しずつ増えていきました。

──お話に出た「ＮＩＣＯ」には、どのような意味があったのですか？

開発時の名称である「プロジェクトＮＩＣＯ」の「ＮＩＣＯ（※12）」は、Next、Network、Newといった単語と『ＩＣＯ』を組み合わせたものです。２作目の作品なので、「2個（にこ）目」という意味も込められています。この「ＮＩＣＯ」を正式名称としても使いたかったのですが、そのままだとゲームの内容がわかりづらいタイトルになってしまう懸念があったのです。これは、『ＩＣＯ』がタイトルから内容がわかり難いもの



日本版『ワンダと巨像』（プレイステーション 2、プレイステーション 3）のパッケージに使用された画像。最初に戦うことになる大きな巨像と、それに立ち向かう小さなワンダの姿が対照的に描かれている。

どのような思いがあったのでしょうか。

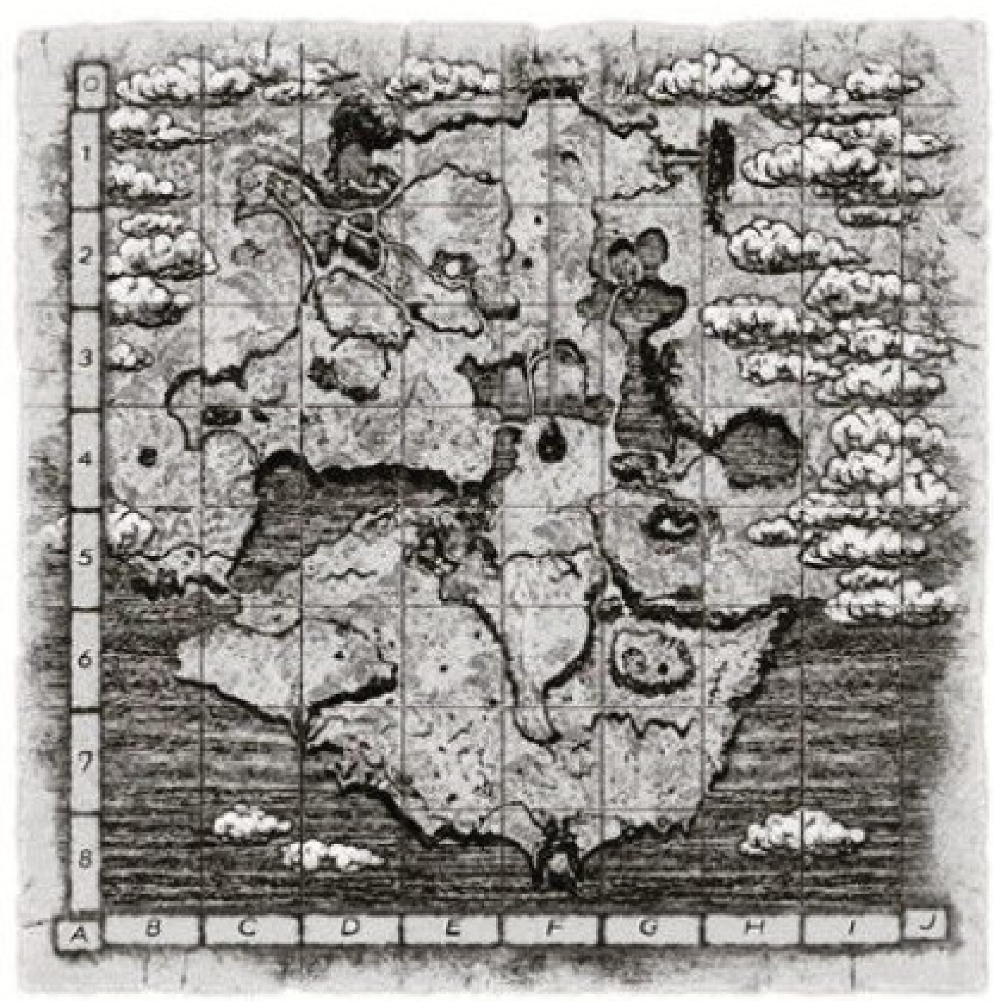
エンディング展開は開発中に何パターンか考えており、実際に使用されたものとは別パターンの絵コンテ(※17)も描きました。開発初期、物語の結末はモノを蘇らせたワンダが、モノと共にアグロに乗って地平線へ向かって走り去っていく、というハッピーエンド寄りのものだったのです。しかし、死者を生き返らせるという自然の摂理に反することを、フィクションとはいえプレイヤーに安易に提示しても良いものか、と考えていく中で変わっていきました。同じテーマの作品(※18)の中でも、ハッピーエンドは少ないように感じます。

――エンディングは、悲しみの中にもわずかな希望を感じさせるものでした。ここに込めた思いをお聞かせください。

物語の舞台である古えの地は、万が一の際にも、橋を倒壊させて封印できるような構造になっています。容易に橋脚(※19)を落とし、橋すべてが崩壊するという仕組みです。エンディングでは、ドルミン化したワンダが、自身もろとも泉へ吸い込まれていきましたが、ワンダの中のドルミンが泉に吸い込まれていった結果、少しずつ本来のワンダに戻っていきます。最後に残ったのは赤ん坊となったワンダですが、ドルミンが抜けきっていない象徴として、角が残っている。同じく角の生えた少年が登場する『ICO』につながれば決してバッドエンドではない、と感じてもらえるのではないかと思いました。

――エンディングで、特に表現したかった部分はどのようなことでしょうか?

ワンダとモノの結末については、シェイクスピアの『ロミオとジュリエット(※20)』の、すれ違いエンドのイメージもありました。また、ビデオゲームでは当時あまりなかった「悲劇性」を出したかったということもあります。結果、モノは生き返り、ワンダは赤ん坊になってしまうのですが、これは記憶や時間による別れは「死別」よりも悲劇性が高いと考えたためです。ゲーム中、ワンダの腕力ゲージを増やしていくと、エンディングへ到達するよりも前に空中庭園(※21)に行くことができるのですが、そこに生っている果実を食べるとワンダのこれまで成長してきた力(体力、腕力)が減ってしまいます。これは、空中庭園の果実は浄化されているため、それを食べることでワンダの呪いが解かれていく(結果、逆の効果があらわれた)のかも? と想像してほしいと思いながら入れたものです。また、空中庭園には鹿やリスが生きていますが、これはアグロや人間たちも生きられるのでは、という可能性の示唆です。



(※15)LOD
Level of Detailの略。カメラとモデルの距離に応じてポリゴン数を制御し、各シーンの負荷を軽減するシステムのこと。見た目をあまり変えずに処理を高速化できるのが利点。

(※16)アセット
資産や財産、資源などを意味する言葉。ゲーム制作においては、CGモデルやアニメーション、音声など、さまざまな素材としてのデータのことをいう。

(※17)別パターンの絵コンテ
上田氏によって描かれたが、実際には使用されなかった絵コンテも多い。本誌では、97ページから未使用の絵コンテを一部紹介している。



(※18)同じテーマの作品
死体を生き返らせることをテーマとした作品は、『フランケンシュタイン』をはじめとして新旧問わず数多くある。だが、大半は蘇った体が再び死を迎えたり、性格が変わって凶暴になったりするなど、幸福な結末では終わらないことが多い。

(※19)橋脚
橋を支える柱のこと。『ワンダと巨像』のエンディングでは、橋脚の最も重要な部分が光り輝いて消失し、特定の行動ひとつで橋全体が崩れ去るシーンを見ることができる。



(※20)ロミオとジュリエット
戯曲家シェイクスピアの代表作。対立する名家に生まれた若い恋人ふたりが、誤解とすれ違いによってともに自死を選ぶことになってしまう悲劇。

(※21)空中庭園
古えの祠の上層にある、のどかで美しい庭園。エンディングでモノが訪れるほか、ゲームを複数回クリアすればプレイ中にも到達できるようになっている。





──ザコ敵がおらず、ボス戦のみであるところも『ワンダと巨像』の特徴のひとつですが、ここにもこだわりがあったのでしょうか。

　その点については、ザコ敵との戦闘を本当に遊びたいのか？　とゲームプレイヤーとしての自身に問いかけながら考えました。チームリソース的に、すべての要素を満たすことは得策ではなく、できるだけ要素を絞ってそこに開発リソースを集中させるために、ザコ敵との戦闘は諦めることにしました。ただでさえ、前例のない「変形コリジョン」と、「シームレスに、馬でどこまでも走れるステージ」のふたつを実現しなければならず、その時の制作チームは当初15人ほど、最終的にも30人程度でしたから、注力する要素をしっかりと絞る必要がありました。また、変形コリジョンによる巨像の体の上そのものが、他のゲームでいうところのダンジョンであり、パズルであり、ザコ敵戦に相当するものだと考えていました。

──『ワンダと巨像』は広大なオープンワールドで展開しますが、これに挑戦した意図をお聞かせください。

　『ワンダと巨像』をオープンワールドと呼んでいいのかどうかはわかりませんが、地平線までシームレスに移動したいと考えたのは、バイクや車で並走して走る気持ちよさを再現したいと思ったのがきっかけです。同じ速度で並走すると、お互い走行しているにもかかわらず、ライダーどうしの相対位置が変わらないので、相手がまるで止まっているように見えることが不思議な感覚で面白い。それがオンラインでの協力プレイ時に仲間と馬で並走してみたい、地平線まで読み込みのない広い世界を表現したい、という発想につながりました。

──オープンワールドのゲームにしたことで、制作時に苦労した点はありますか？

　苦労した点としては、シームレスステージの実現です。LOD（※15）とガベージコレクションを導入したことで目途はつきましたが、最後までメモリオーバーによるハングアップ（動作中のソフトやハードが突然機能を停止すること）に悩まされました。また、古えの地に点在する森のアセット（※16）は、自分が1週間で作成したものですが、当初、多くの草木の集合である森を再現できるかどうか不安がありました。しかし、開発中にジャングルが舞台の『メタルギアソリッド3』が発売され、プレイステーション2でも大量の草木を表現できるという確証を得ることができました。何の手掛かりも無いまま開発するのは、常に不安との戦いでとてもしんどいのですが、確証を得られたことで、確実にある〝正解〟を探す作業に集中する事が出来て、気持ち的に楽になりました。

ワンダが受けた報いと希望

──ワンダの孤独な戦いとその結末がとても印象的でしたが、この物語には

モノ

黒髪が印象的な少女。劇中で名前が呼ばれることはない。ワンダたちが住んでいた村にはいけにえを捧げる風習があり、その犠牲となった。

モノのコスチューム



実際のゲーム中では見る機会の少ない、淡い色をしたモノのコスチュームデザイン。

アグロ

アグロは特別な馬ではなく、家畜であり、村で生活するために必要な存在。そのため、ペットのようにかわいがるということはせず、それが当然の世界。馬は移動を便利にするための手段であり、仲間でもある。上田氏によると、その一線を越えない関係を意識していたという。ワンダとモノの関係以上に、ワンダとアグロとの関係に惹かれるプレイヤーが多かったことは少し意外だったとも語られていた。このプレイヤーの反応は、『人喰いの大鷲トリコ』の発案に影響があったそうだ。アグロの表現については、重量のある胴体部分を細い足で支えているという馬らしさを出すため、常にバランスを取り続ける演技として、できるだけじっとしないように動いている。また、方向操作を繰り返して、ぐるっと３６０度回転したとしても同じ場所には戻らず、少しずつずれさせることで、４足歩行の不規則性を表現。当時のプレイステーション２環境では筋肉表現ができなかったため、筋肉の代替として関節位置を誇張して振動させている。クイックに動かせないところも、プレイヤーは馬を操作しているのではなく、あくまで馬に乗ったワンダを操作していることをプレイヤーに感じてもらうため。アグロは自立的に動いており、機械ではないので、危険が及べば自分の意思で停止し、方向調整も行う。これは、無駄な落下死を防ぐなど、プレイヤーの操作をサポートするためにも有効だった。

古えの地でアグロに乗るワンダ





アグロとワンダの姿が描かれている初期のイメージボード。青色が基調となっている。



「ワンダと巨像」のデザイン

愛馬アグロとともに、ワンダが自らよりもはるかに大きな巨像に挑む『ワンダと巨像』。そのデザインがどのように形作られていったのかを、設定画から探っていこう。

ワンダ

村の長老エモンに「古えの地」にまつわる言い伝えを聞いたことから、主人公ワンダは禁忌を犯して古えの地に足を踏み入れ、ドルミンという存在に導かれて巨像に挑むことになる。

ワンダのコスチューム



主人公であるワンダの姿が前、後ろ、横からカラーで描かれている。

弓を引くワンダの動作

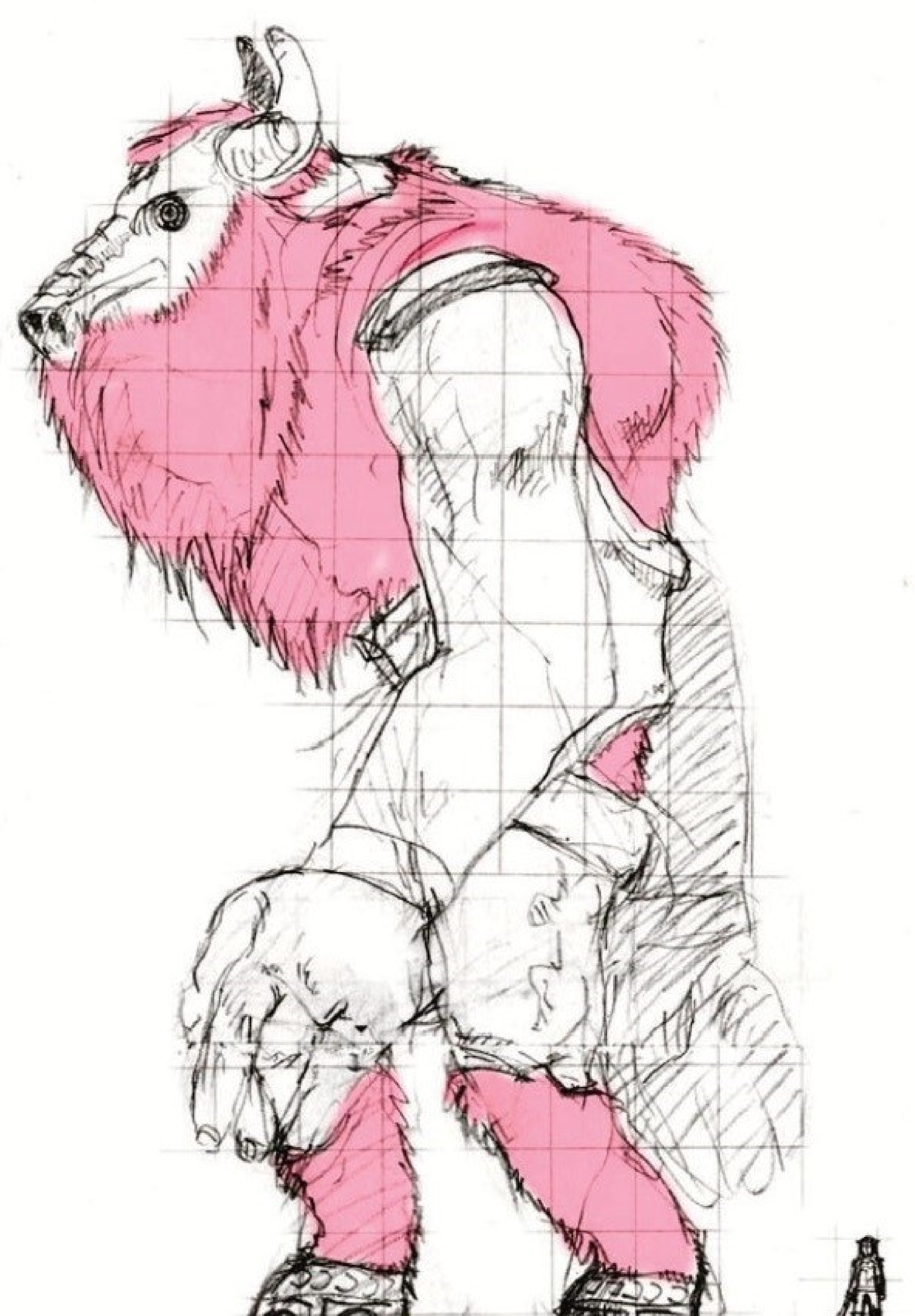


アグロに騎乗しながら、後方に向かって弓を引くワンダのスケッチ。座位で弓を構えたときと、そのまま立ち上がったときにどのような姿勢になるか示されている。

巨像

巨像のデザインは、いわゆるモンスターやクリーチャーと呼ばれるものとは一線を画すものにしたい、という考えから、意外性や独自性が重視されており、いかにもモンスターライクなデザインは避けられている。上田氏によると、プレイステーション2の描画性能の制限の中で、どうすればチープな表現にならないかを考えた結果でもあるそうだ。たとえばモンスターなどが持つ鋭い爪や牙、眼球など粘膜質のようなデザインだと、ポリゴン数や高度なマテリアルが必要になるため、当時の環境には不向きだった。開発初期のイメージでは、巨像というよりも朽ちた動物の死骸、肉体が朽ちたあとの、骨(または石)と、体毛の組み合わせとなっている。そのほか、乗用車のグリルデザイン(正面につけられることが多い網状の部分)やヘッドライト、民族衣装の仮面など、ゲームのキャラクターとしては意外なものがモチーフとなっているが、これも意外性や独自性のため。他のゲームとの差別化を図るとともに、技術的なチャレンジとして取り入れたものとしては「体毛」の表現がある。毛以外の部分は、石なのか肉なのかもわからない未知の素材。巨像の発想や設計は、物理法則的に不自然になってしまうことが多かったそうだ。これは、映画ならば表現可能なものでも、ゲームでは3D空間での整合性が必要となり、ごまかしが効かないぶん、物理的に無茶な表現が難しかったからである。

第一の巨像



最初に戦うことになる、第一の巨像の初期デザイン。しがみつきが可能な部位が赤で色分けされている。

ドルミン

ドルミンは、強大な力を抑えるため16の巨像に分散されて封じ込められている。周囲の村々の代表者（エモンなど）が定期的に見回りを行っており、祠にある偶像は巨像と対になっている。

ワンダを追う者たち

エモンは古えの地の伝承（ドルミンの封印）について語り継ぐ役目を持った人物で、シャーマン的な存在。

ドルミン　初期イメージ



最初に描かれた、ドルミンのイメージイラスト。左下にいる人間との対比で、開発初期からかなりの大きさだったことがわかる。

エモンのコスチューム



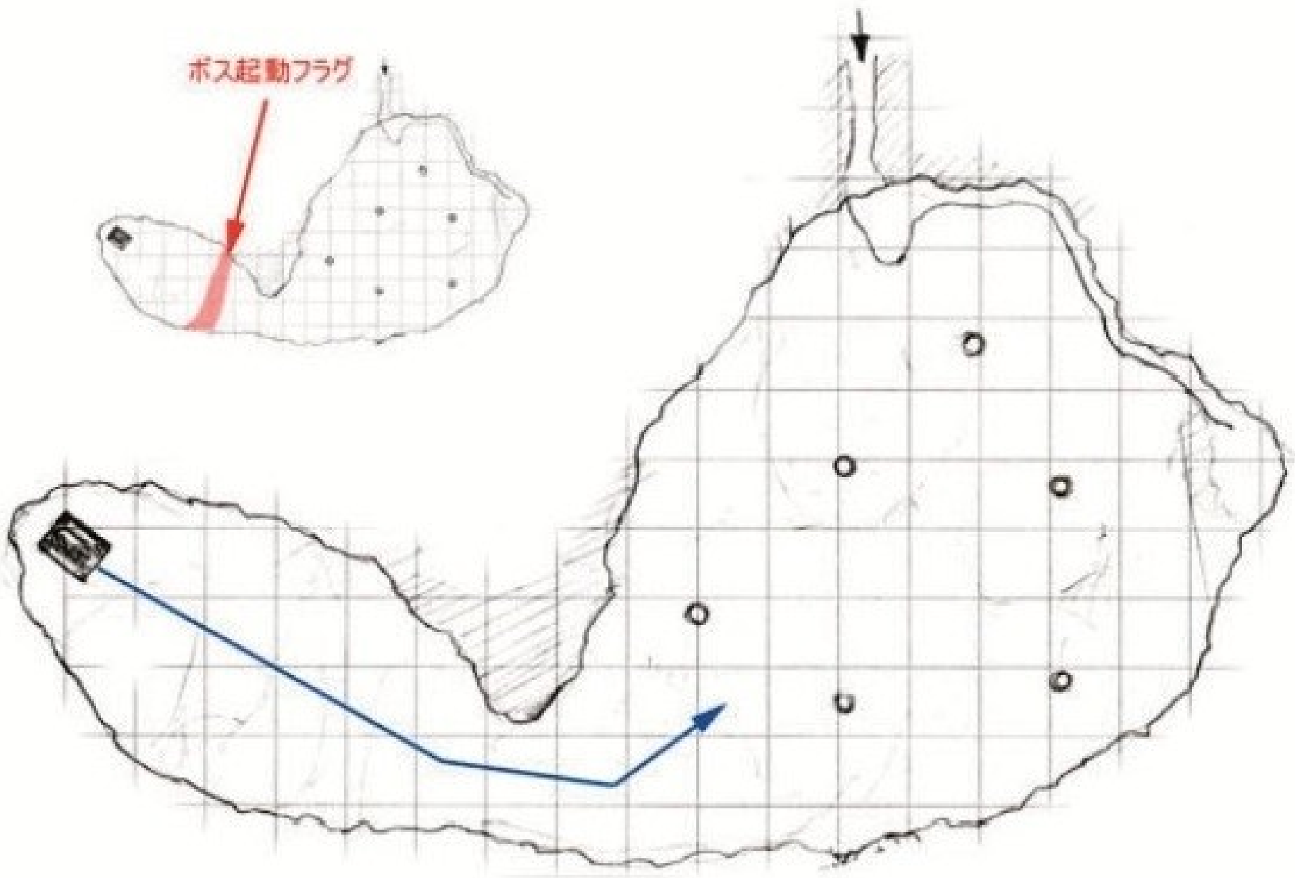
エモンの服や仮面、前掛け、飾りなどが描かれた設定画。仮面はいくつかデザイン案があり、ここからさらにブラッシュアップされていった。



エモンの従者のコスチューム

ワンダを追って古えの地を訪れた、エモンに付き従う者たちの設定画。剣を持つ者と弓を持つ者がおり、この設定画にも両方の武器が描かれている。

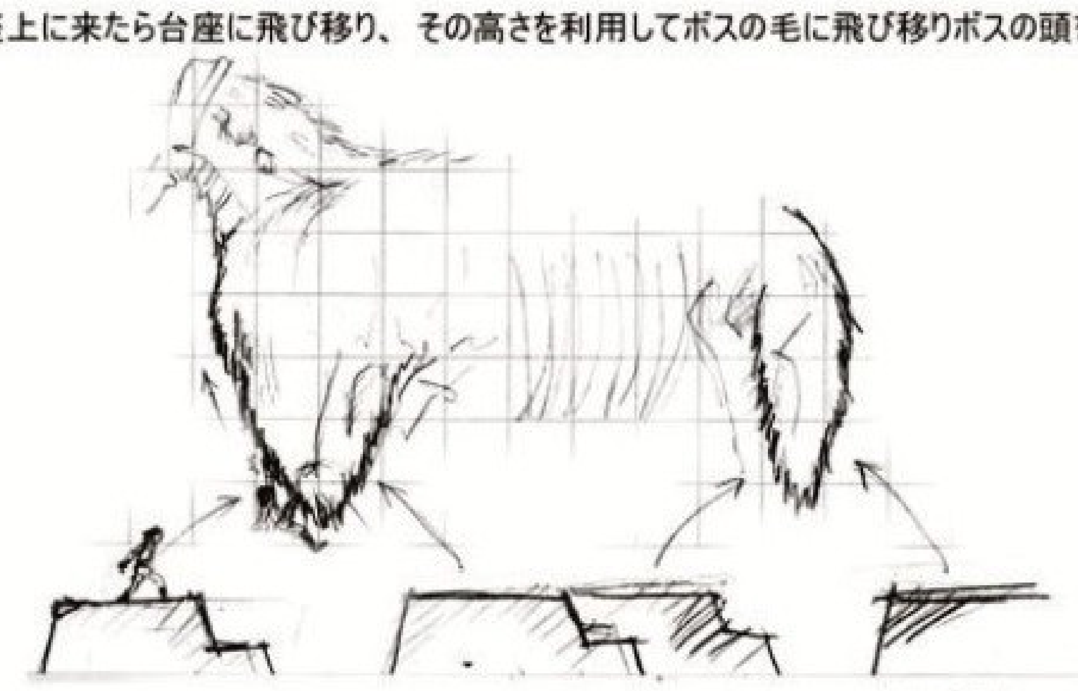
第四の巨像　ステージ



・ボスを起動し、 右のエリアまで誘導。

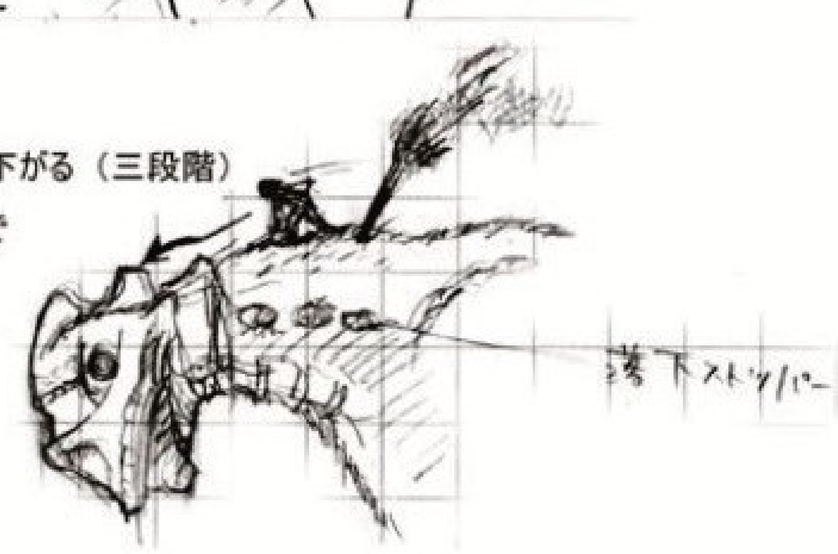
・右エリアに存在する台座を利用し、 胸 or 尻尾の毛に飛び移る。

台座の上にいると攻撃をされるだけなので台座を挟むような形で対峙しボスを台座上まで誘き寄せる。
ボスが台座上に来たら台座に飛び移り、 その高さを利用してボスの毛に飛び移りボスの頭を目指す。



・ボスの頭を攻撃。

首のダメージポイントを攻撃するごとに首が下がる （三段階）
ので下がってる間に後頭部を攻撃することで
大ダメージ。

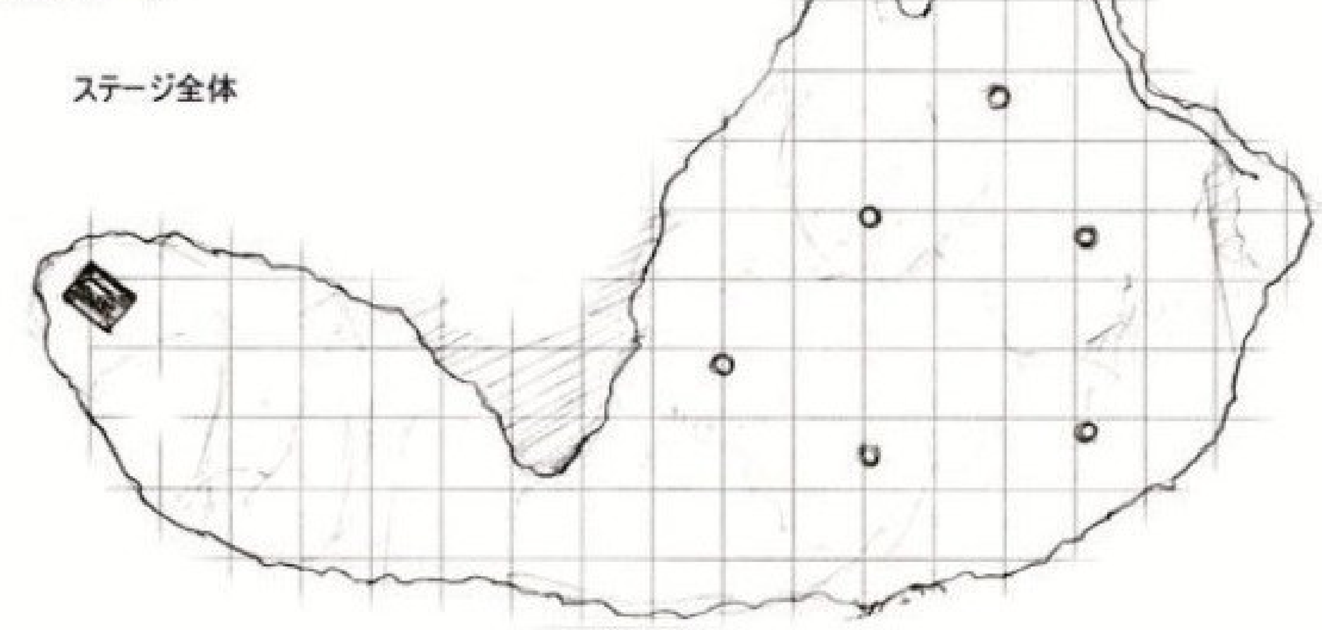


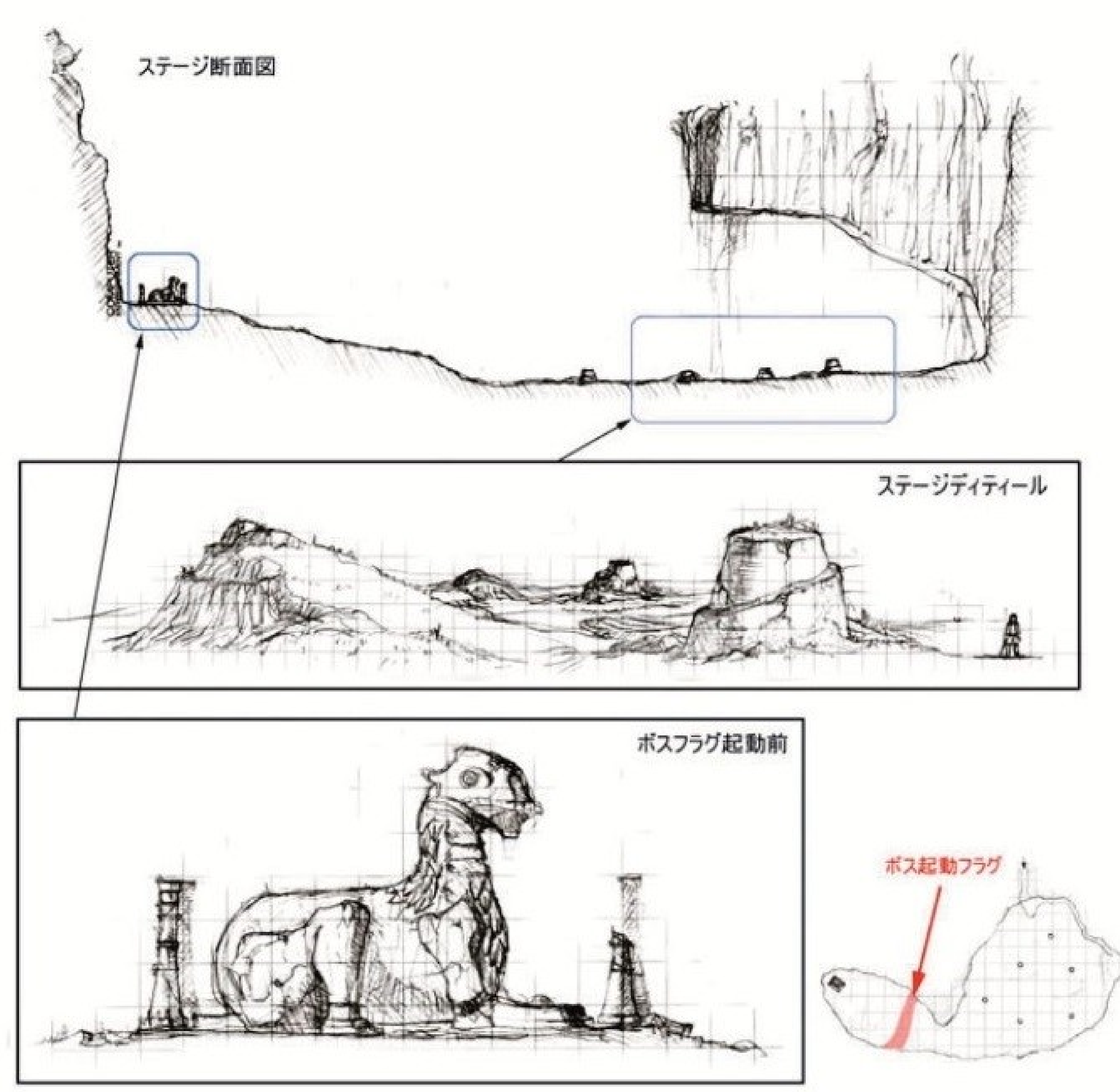
麒麟ボス仕様 （2～5ステージ目に使用予定）Ver1.0

・地形を利用

・ボスを誘導

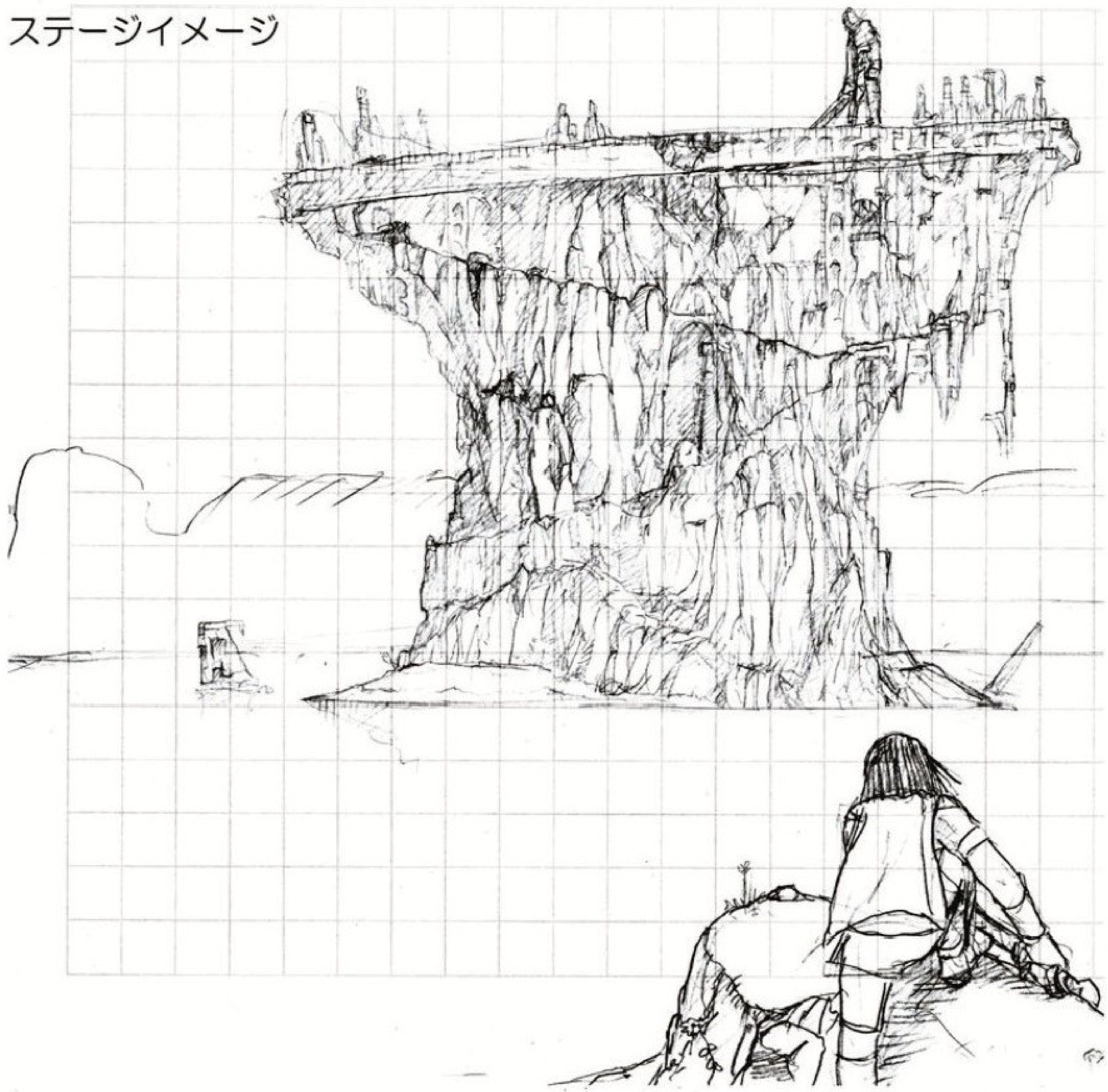
の基本学習ステージ





第四の巨像と戦う場所で、 巨像がどのような動きをするか、
プレイヤーはどのような動きをすればいいかを説明するための
仕様書。 ステージのディテール、 立ち上がる前の巨像の姿
なども描かれている。

第三の巨像　ステージ

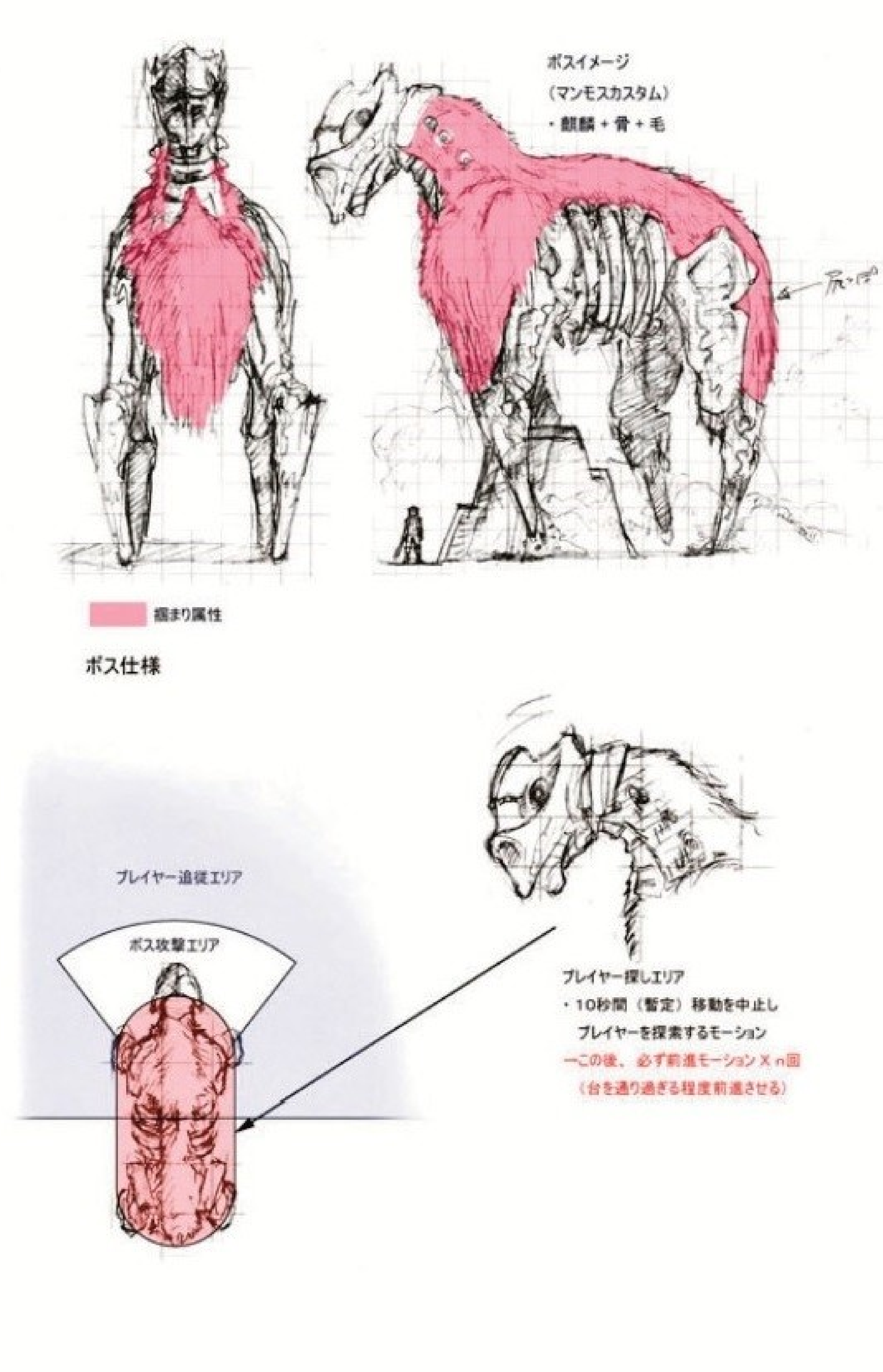


第三の巨像と戦う高台のイメージスケッチ。かなり初期のもので、実際にゲーム中に登場するものとは細部が異なる。

第四の巨像

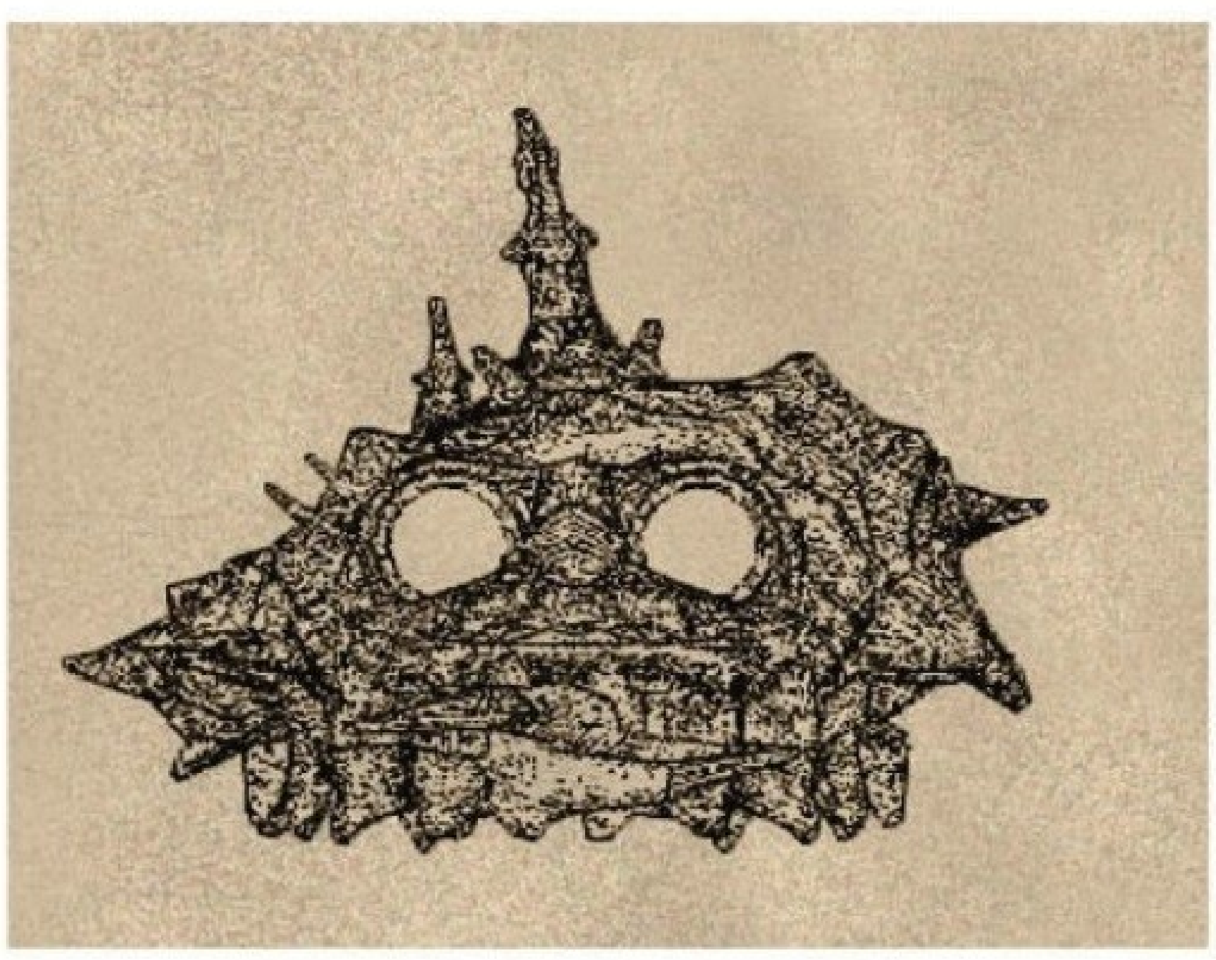


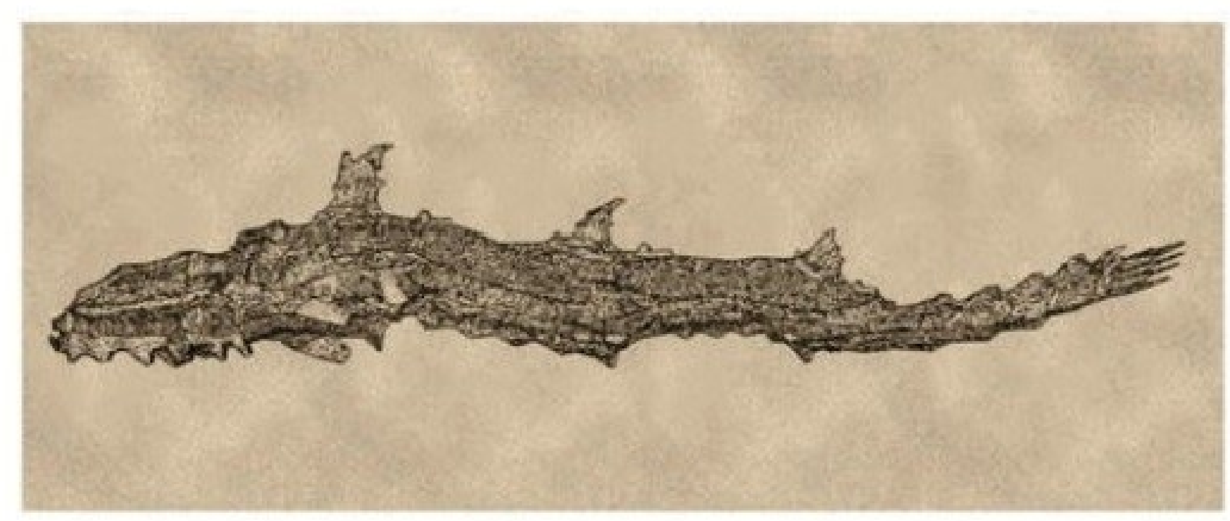
第四の巨像の全体像と、しがみつける部位、攻撃エリア、モーションの解説などが記された仕様書。



第十の巨像

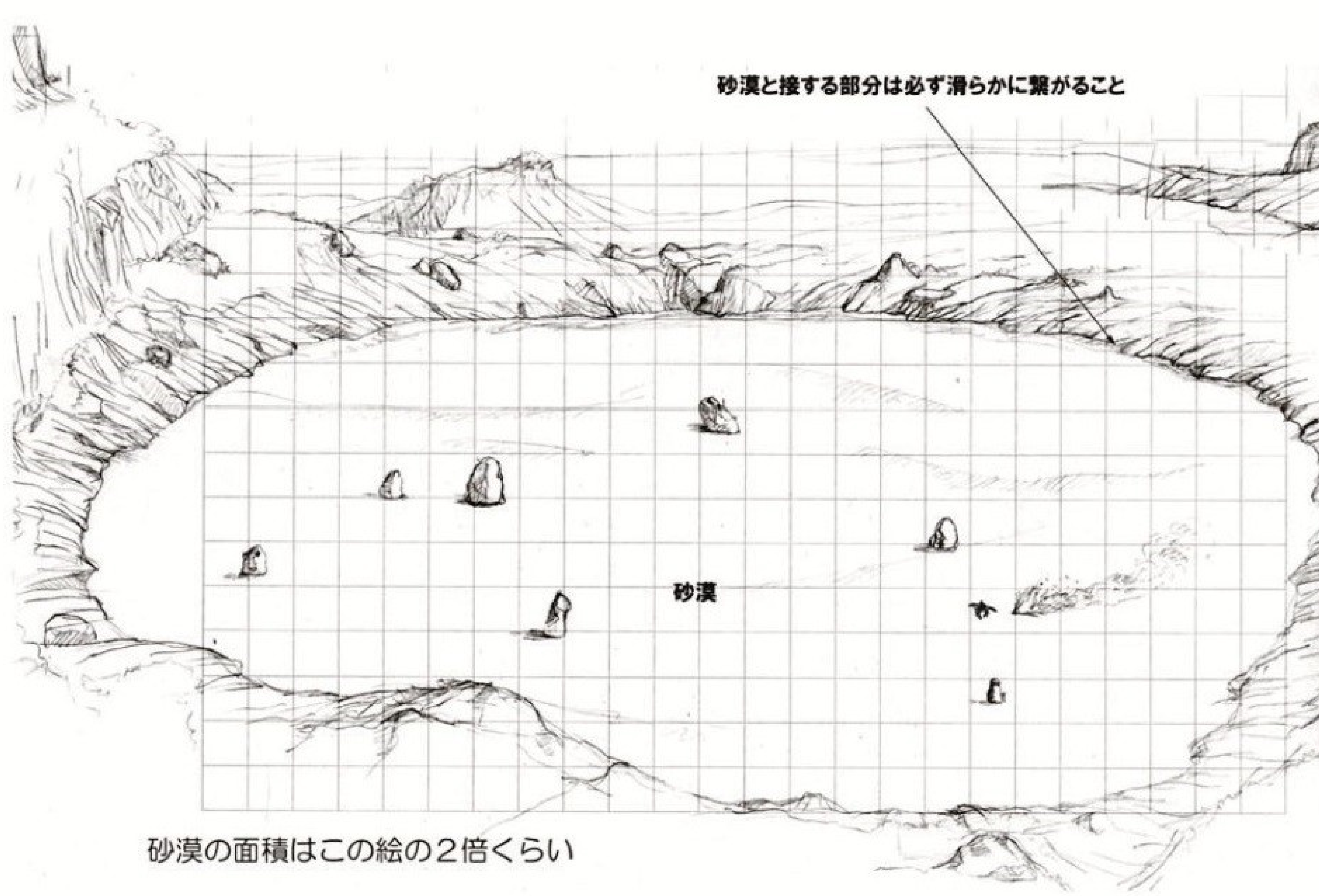






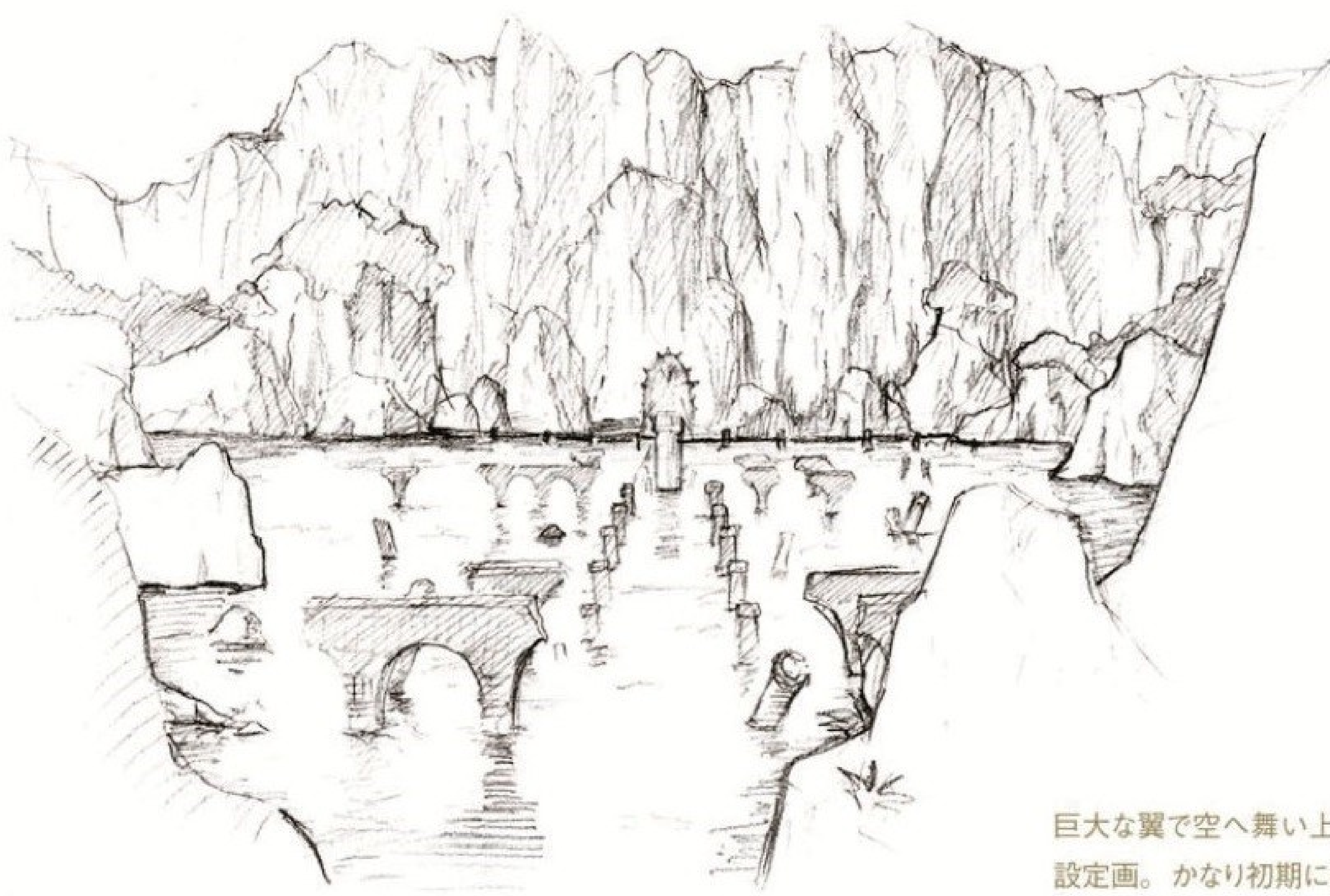
砂の中に潜んで高速で移動する、第十の巨像のスケッチ。通常は砂の中に隠れていて見えない部分も描かれている。

第十の巨像　ステージ



第十の巨像が動き回る砂地のステージが描かれたイラスト。実際には洞窟内にある薄暗い砂地で戦うことになるが、開発当初は開けた場所が想定されていたようだ。

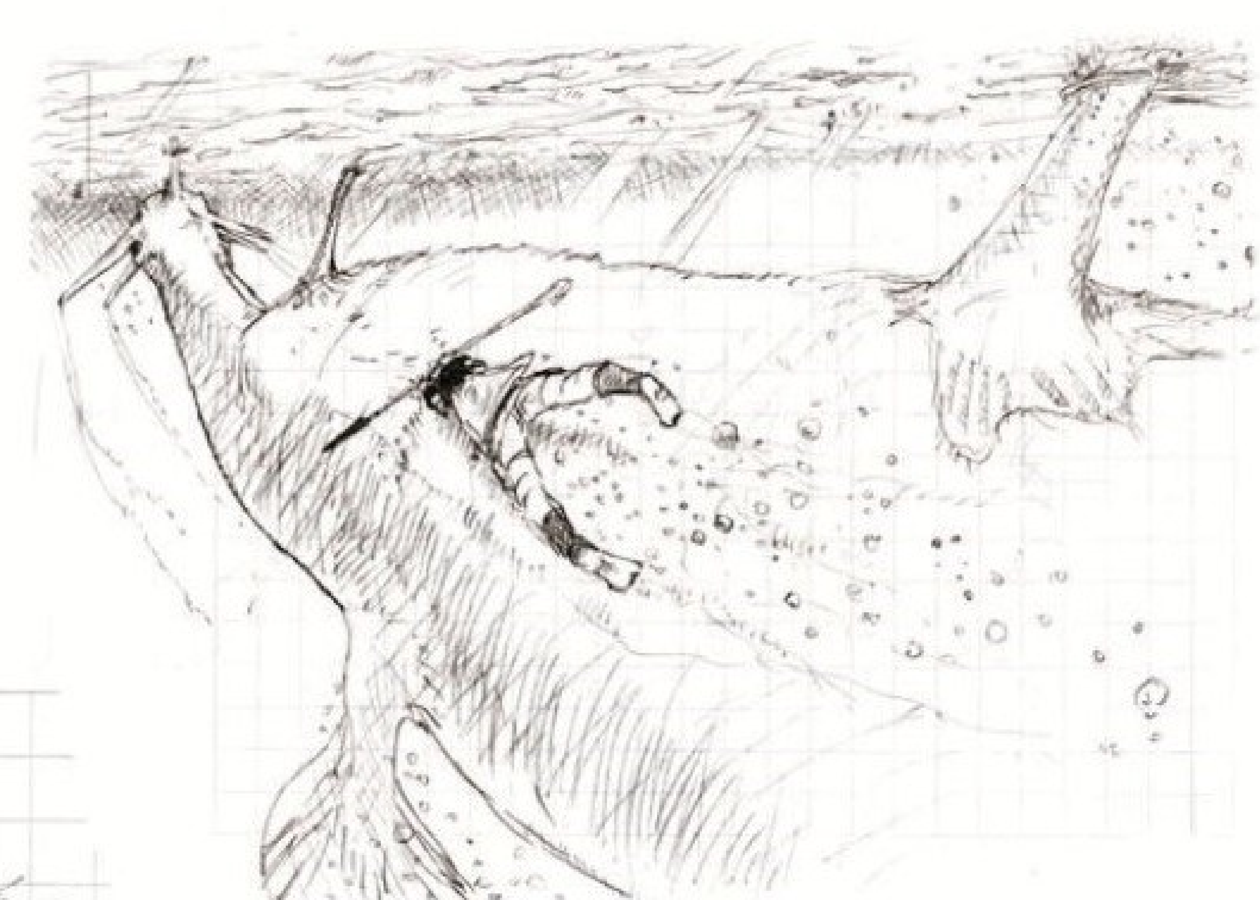
第五の巨像　ステージ

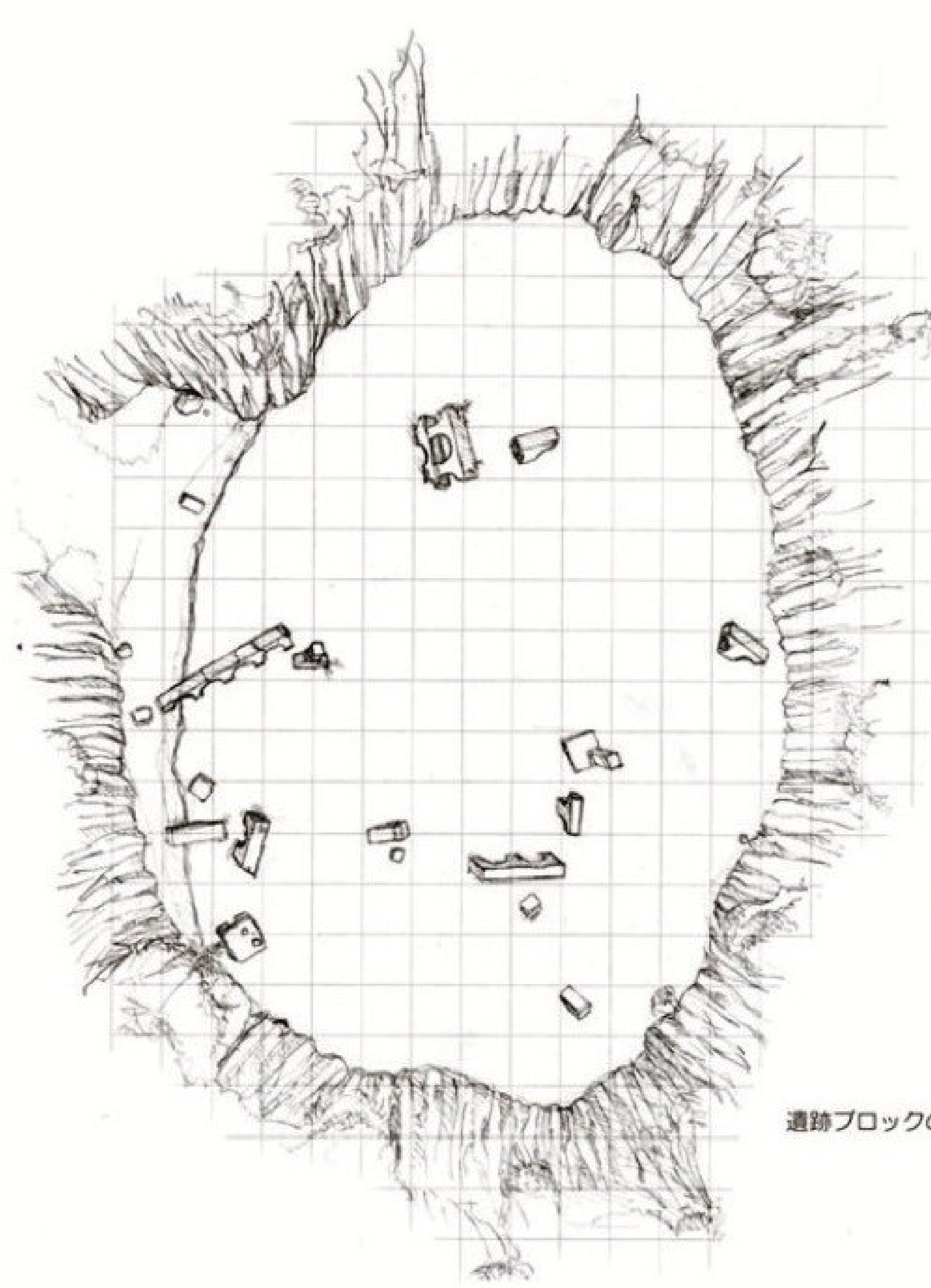


巨大な翼で空へ舞い上がる、第五の巨像と戦うステージの設定画。かなり初期に描かれたもの。

第七の巨像　ステージ

ウナギのように細長い姿をした第七の巨像が出現する湖や、点在する遺跡のイラスト。ワンダが水中で巨像にしがみついた際のイメージイラストも描かれている。

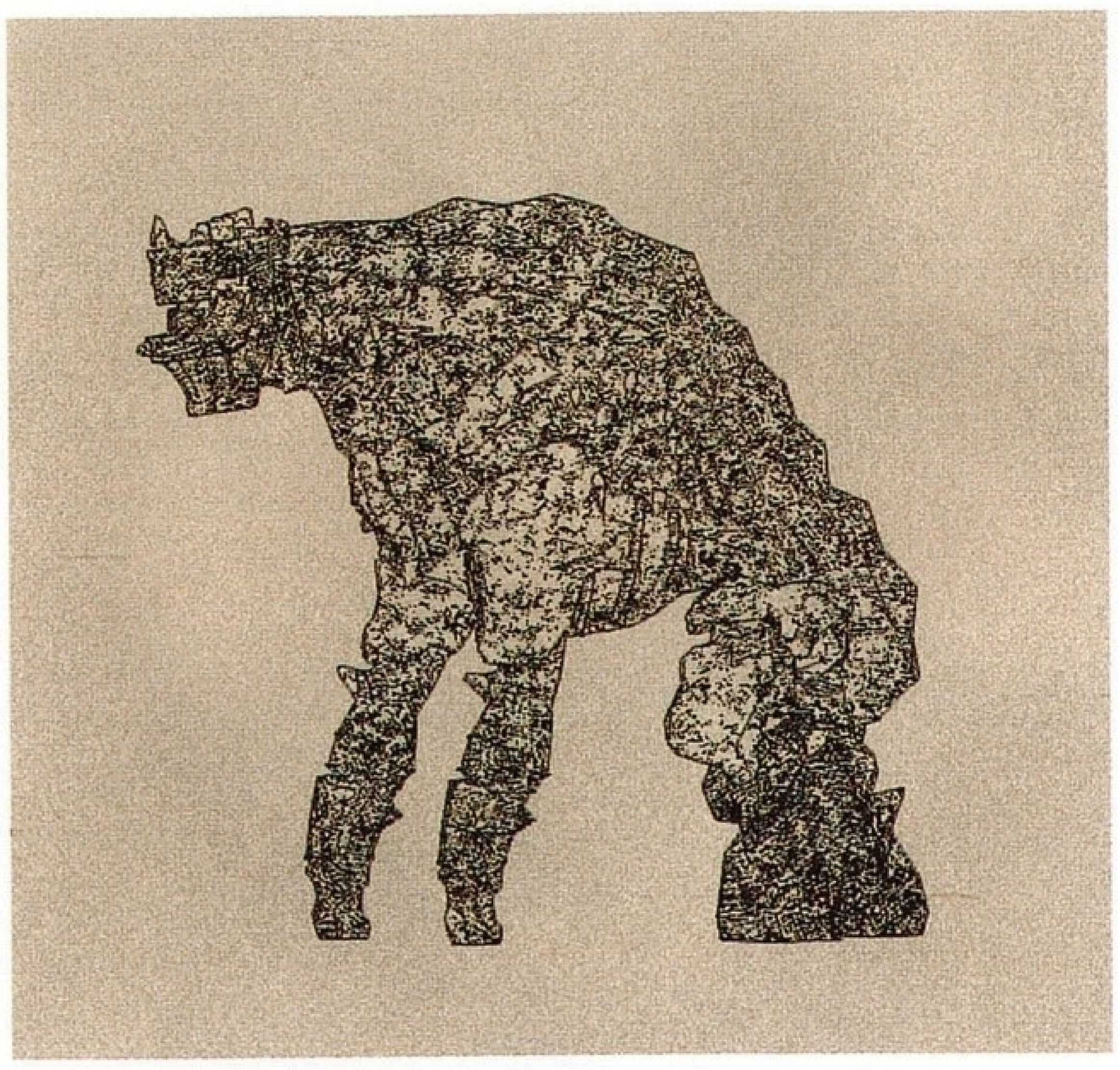




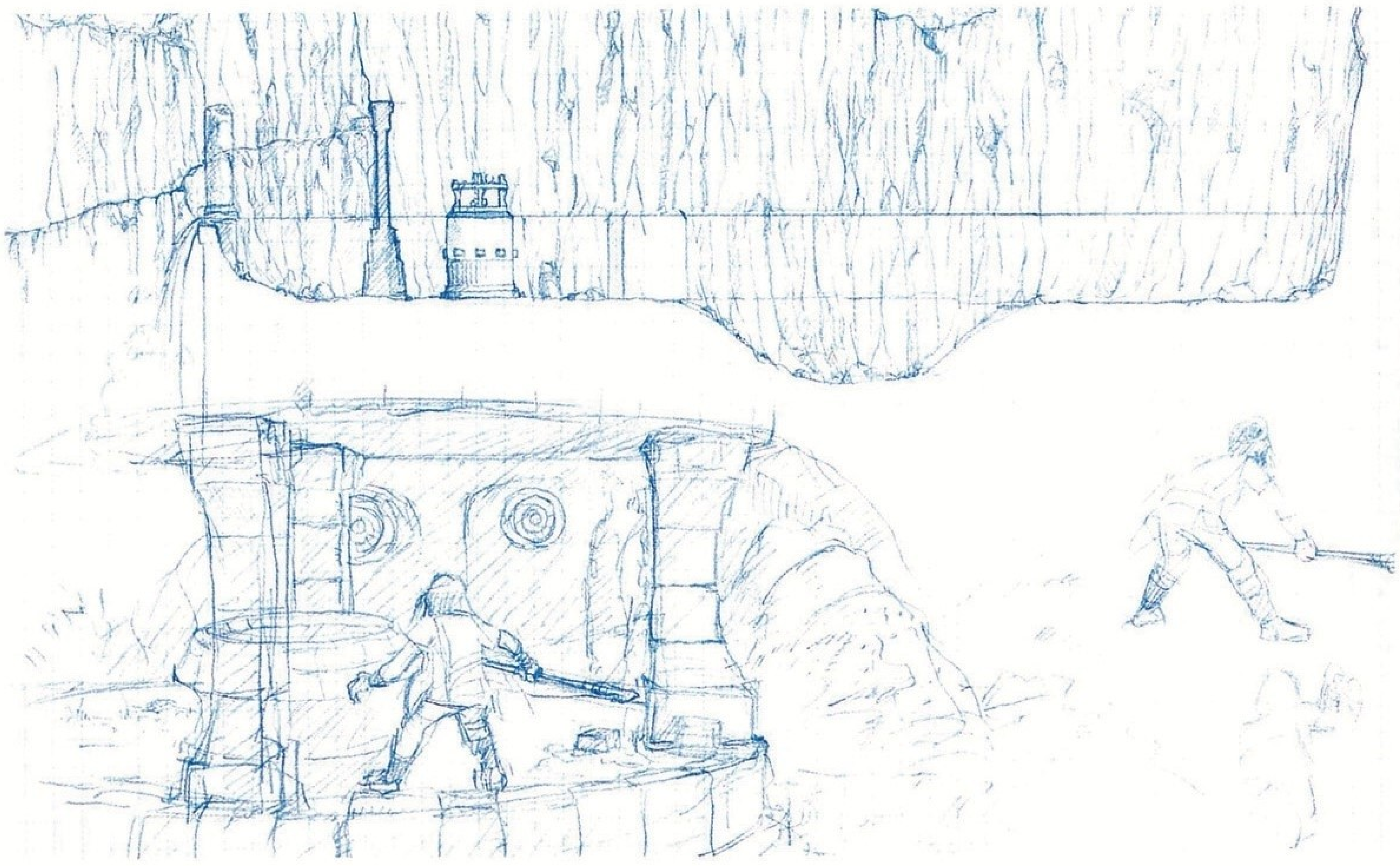


遺跡ブロックの配置は適当です。

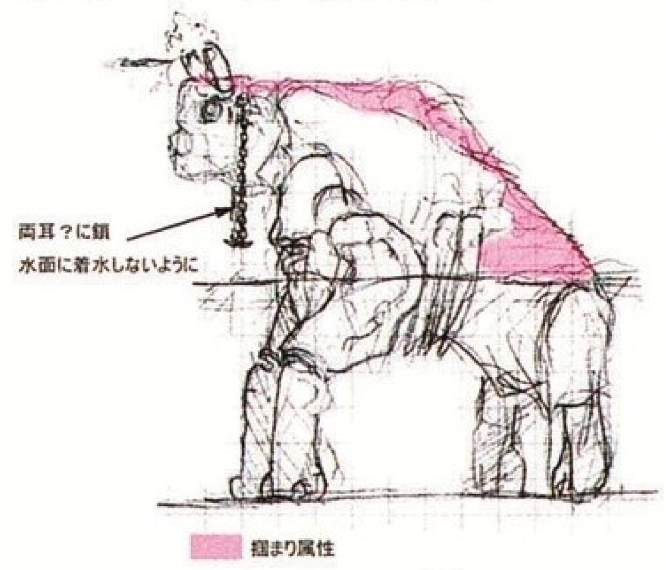
第十二の巨像



水の中に潜み、巨大な半身だけを覗かせる第十二の巨像の設定画と、攻略のための仕様書。開発初期は、巨像にもきちんとした目がある想定だったという。

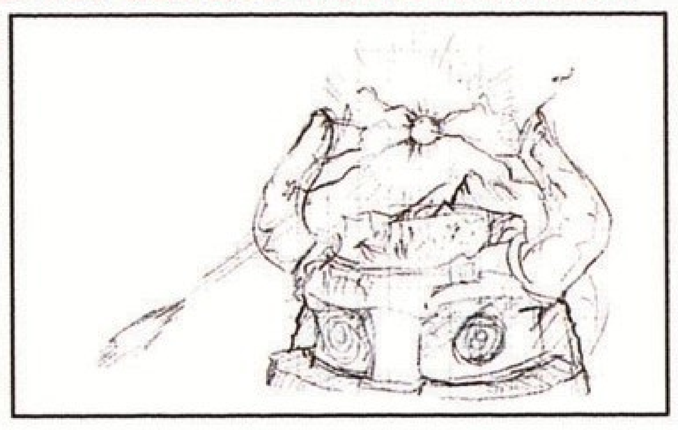


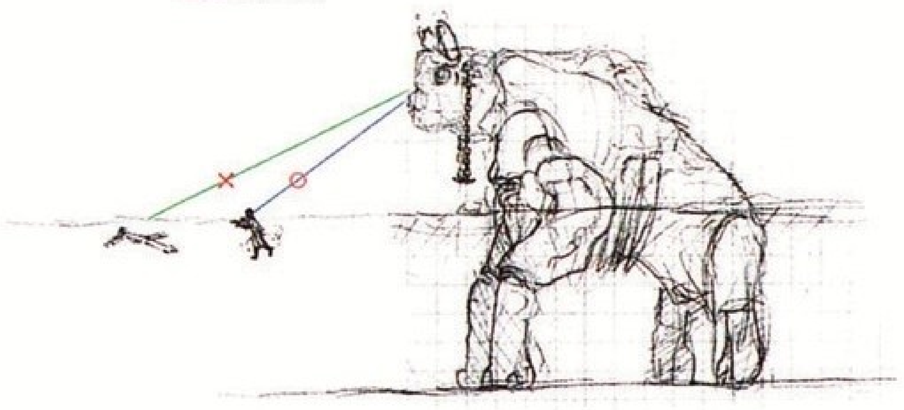
ボスイメージ（カメボスカスタム）



ボス攻撃

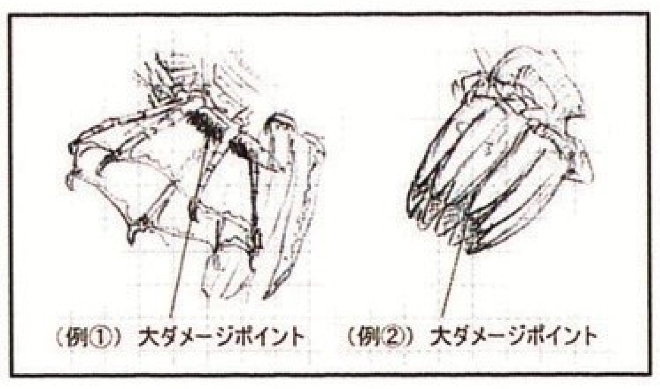
プレイヤーに Ray が通るとその場所に両角の間に光を溜めて射出する。
（射出時に Ray が通ってない場合は最後に Ray が通った場所に射出）
溜めに5秒（暫定）



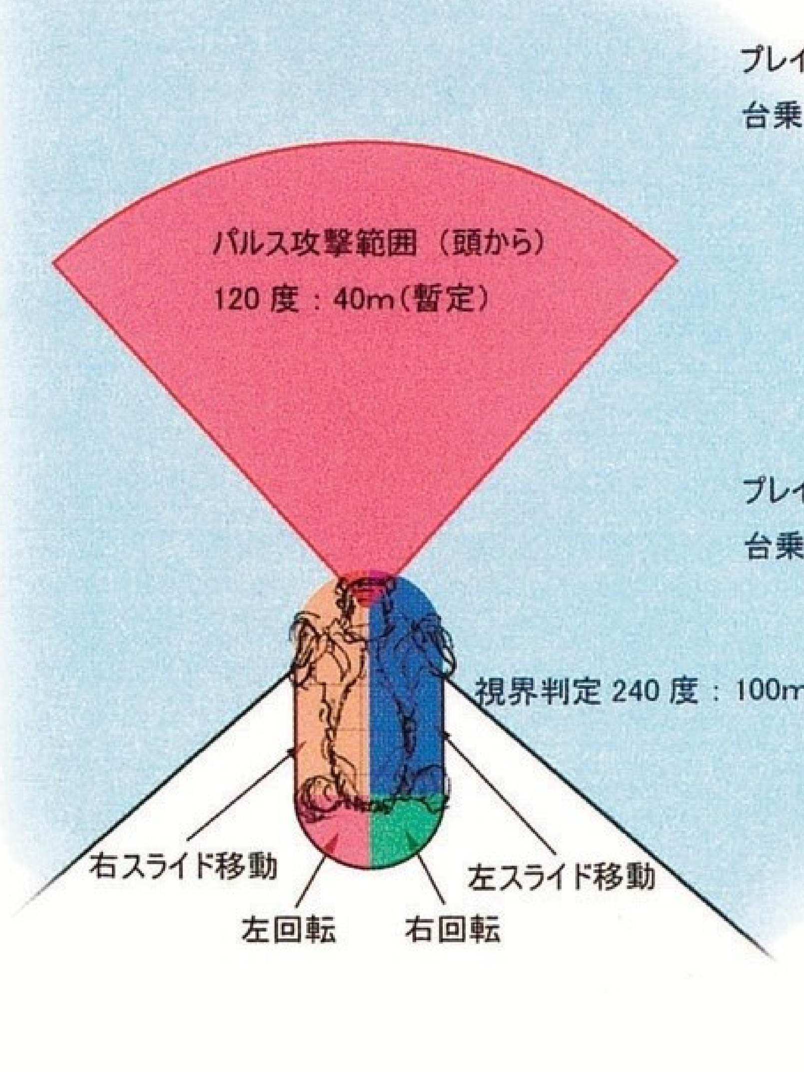


通常泳ぎ、もしくは浮いてる場合は Ray が通ります。
高速泳ぎ（潜水）中は Ray が通りません。
（水面にボス視界コリジョンを用意）

大ダメージポイントは通常時、水中にある
胸部のみで、右図のようにカバーのようなものに
覆われている。（角度によってヒット可）



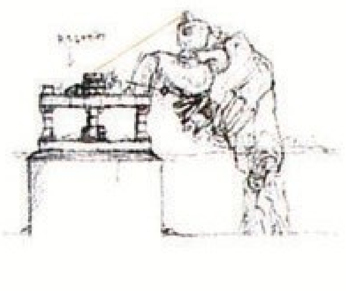
ボス行動



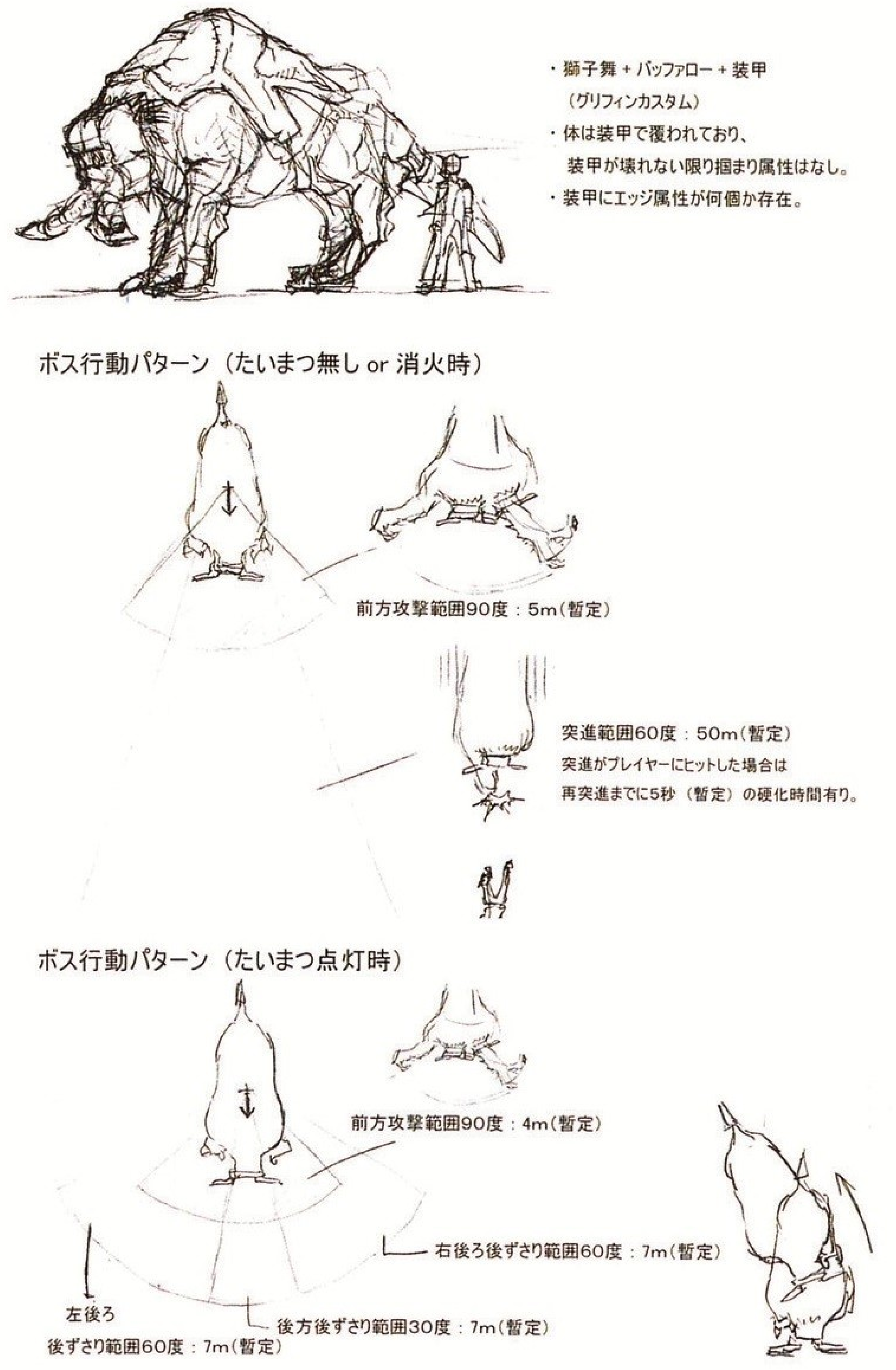
プレイヤーがAパーツ上の1階にいてボスが
台乗りモーションが出せる時、5秒経過したら台乗りモーションへ遷移。



プレイヤーがBパーツ上の2階にいてボスが
台乗りモーションが出せる時、5秒経過したら台乗りモーションへ遷移。



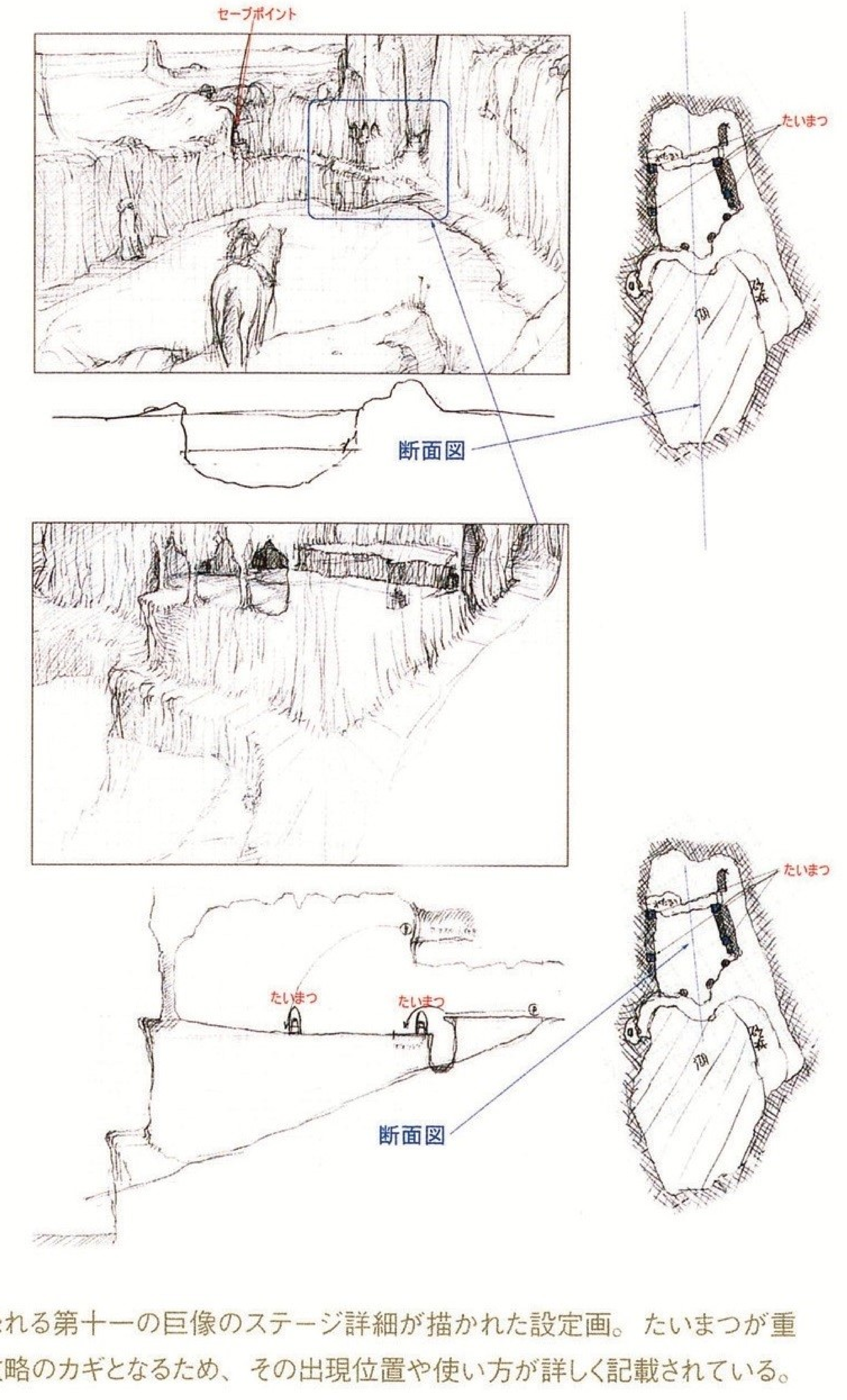
第十一の巨像



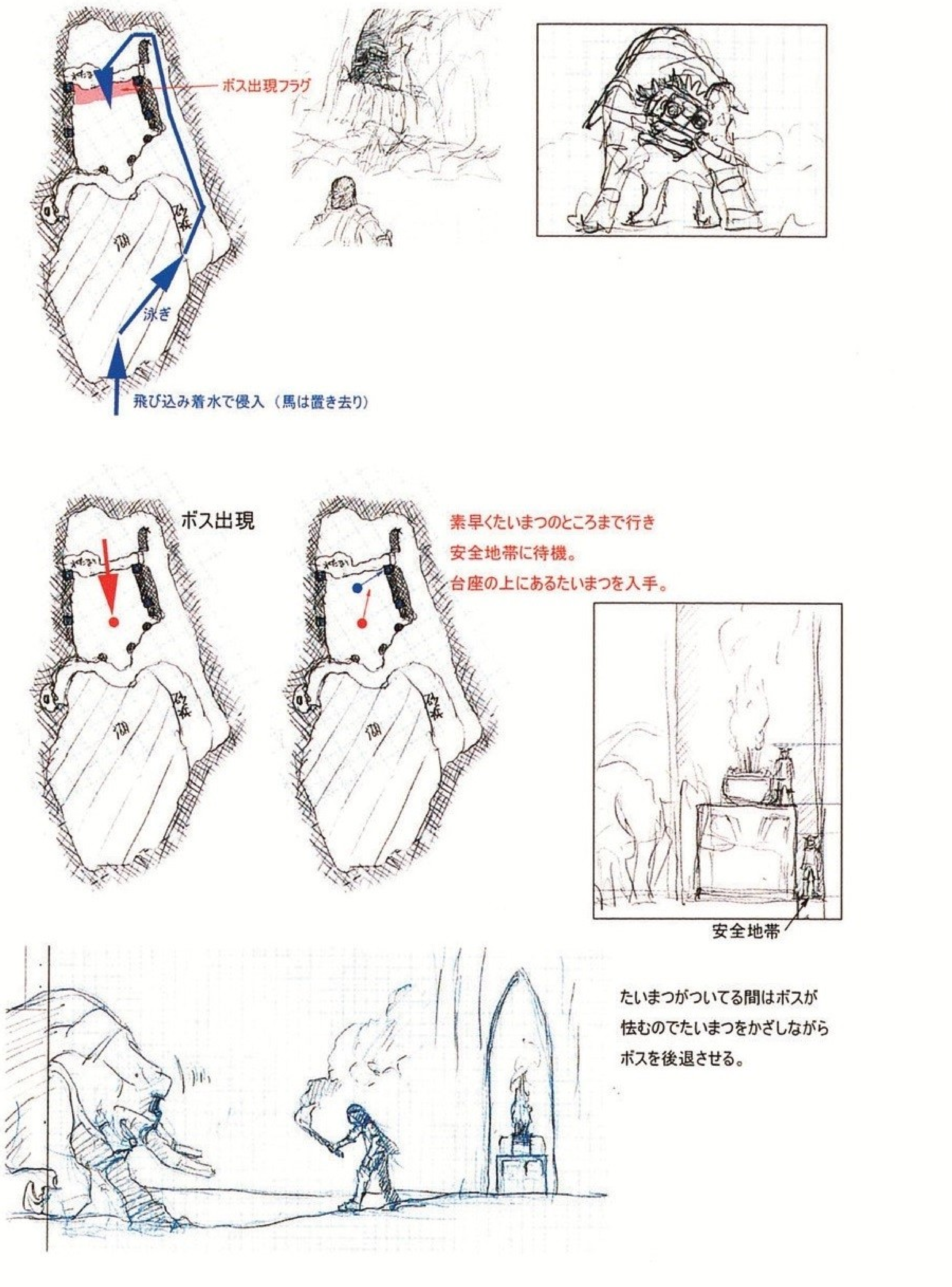


左は第十一の巨像の全体図と、攻略のための仕様書。初期に考案されたパターンが記載されている。右は巨像出現時のイメージイラストで、狛犬や正面から見た車からヒントを得たという。

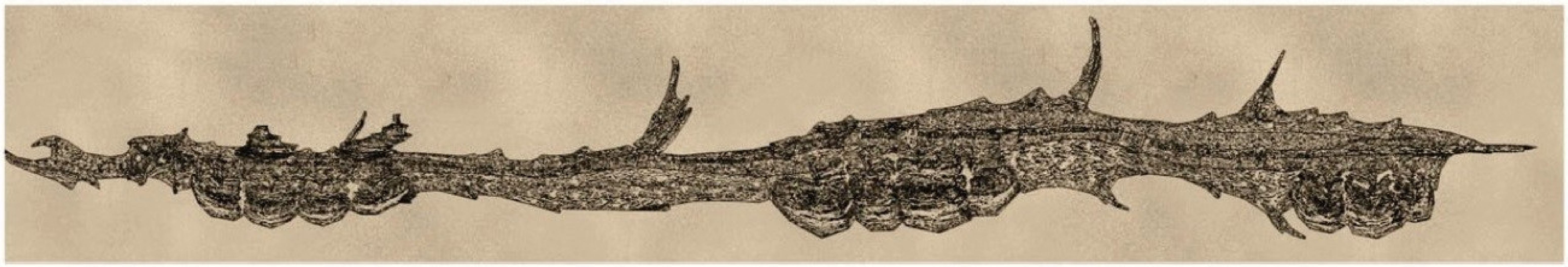
第十一の巨像　ステージ



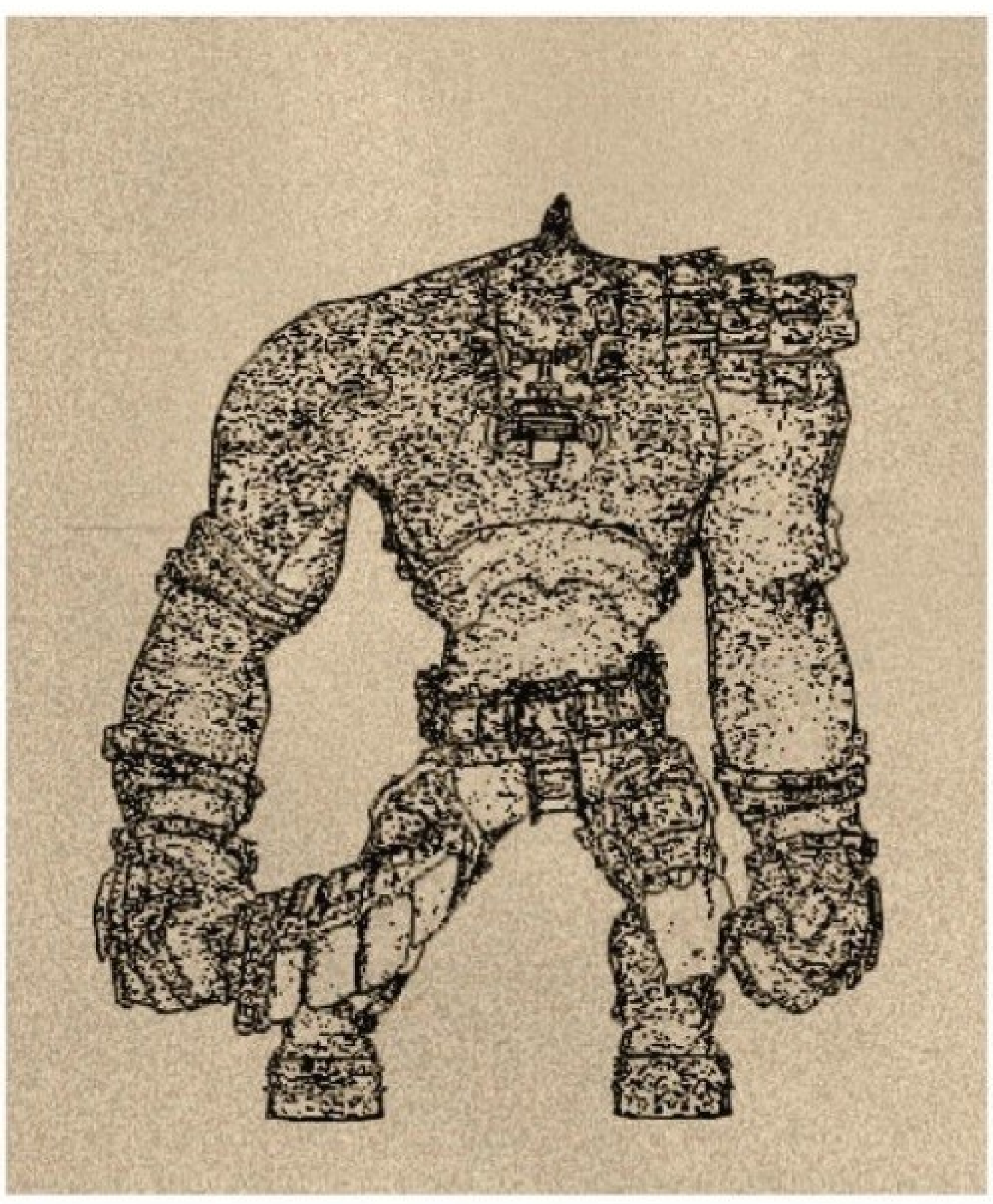
火を恐れる第十一の巨像のステージ詳細が描かれた設定画。たいまつが重要な攻略のカギとなるため、その出現位置や使い方が詳しく記載されている。



第十三の巨像



蛇のような長い身体を持ち、空高く舞う巨像の全体像。下部の膨らんだ部分は浮き袋で、ここをすべて攻撃すると浮力を失い高度が落ちる仕様となっている。

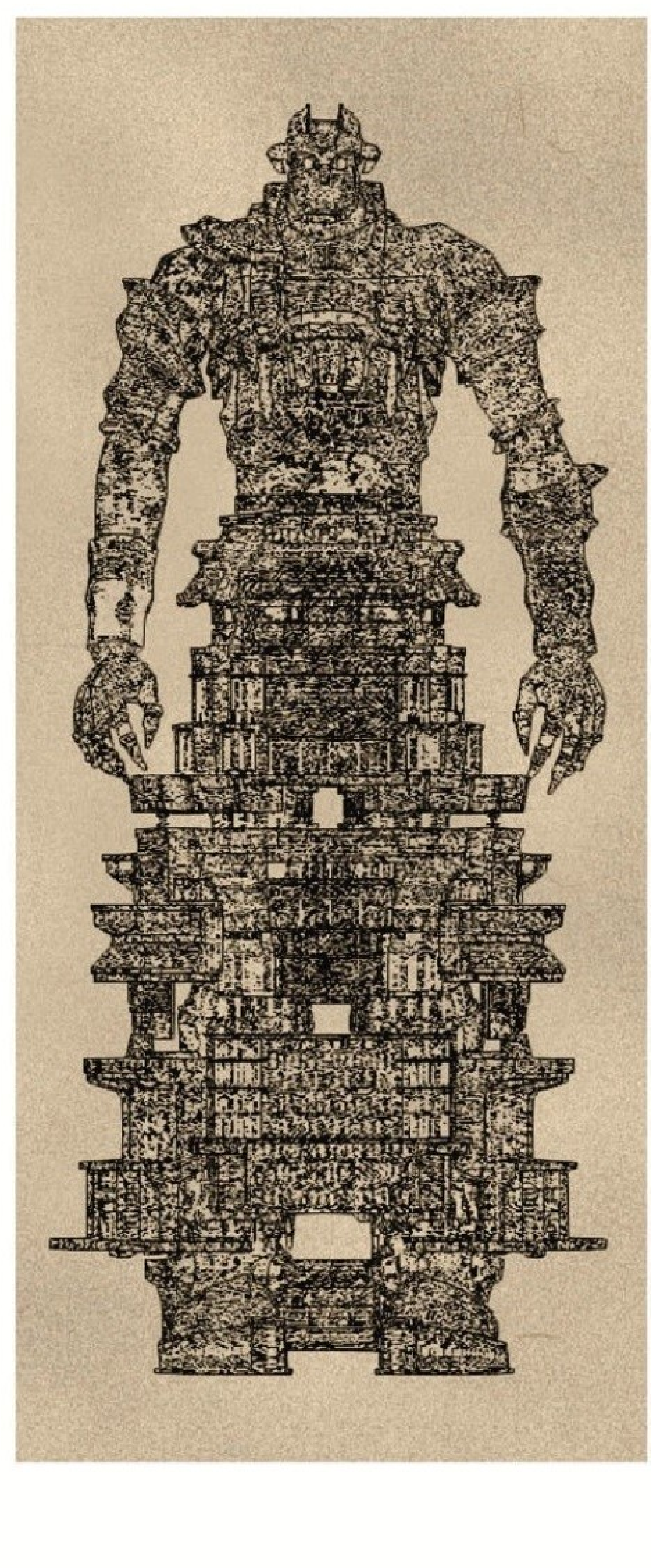


第十五の巨像

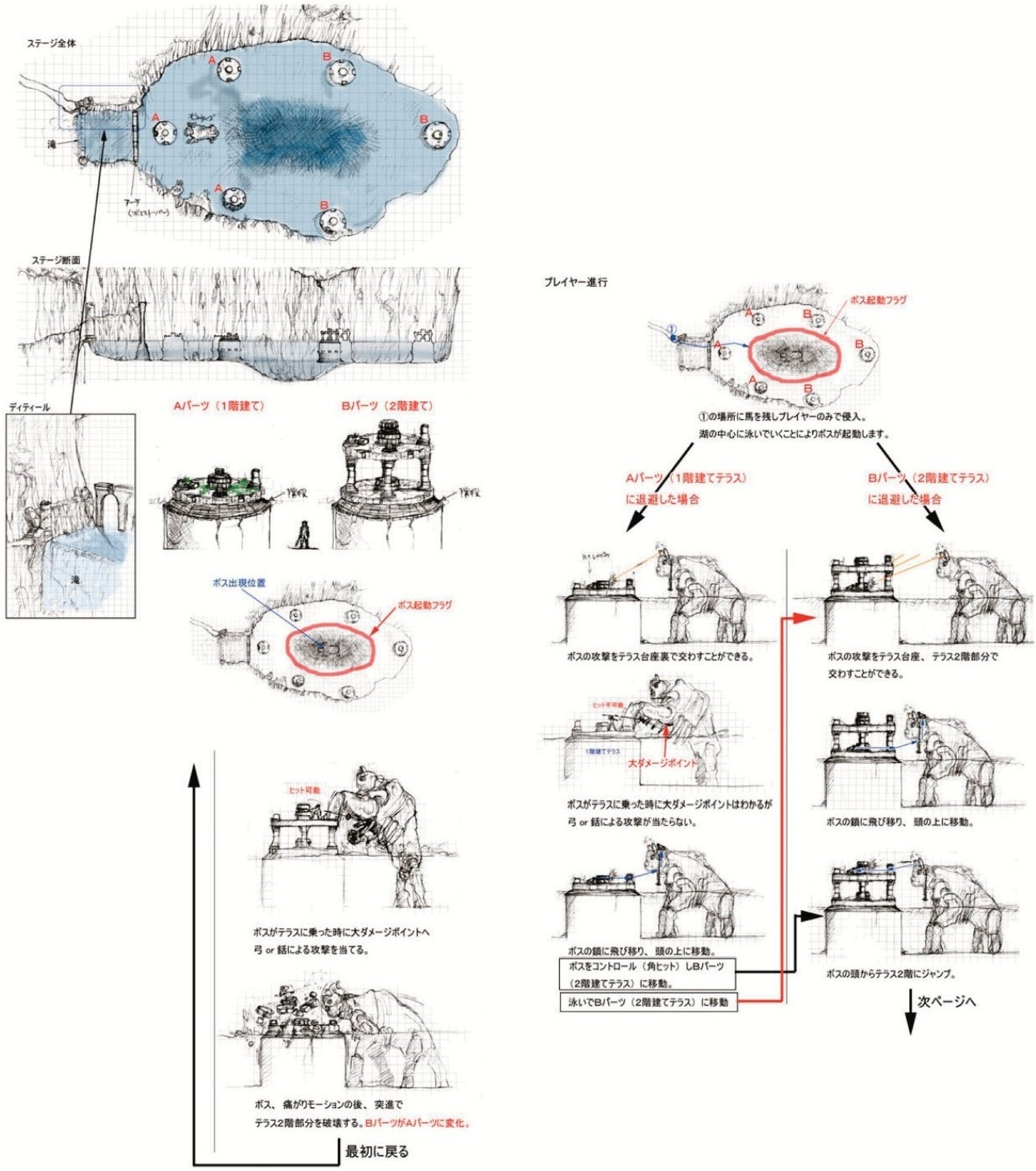
石の剣を手にした人型の巨像の設定画。足の部分にはしがみつけないため、左右の建造物から飛び乗って戦うことになる。

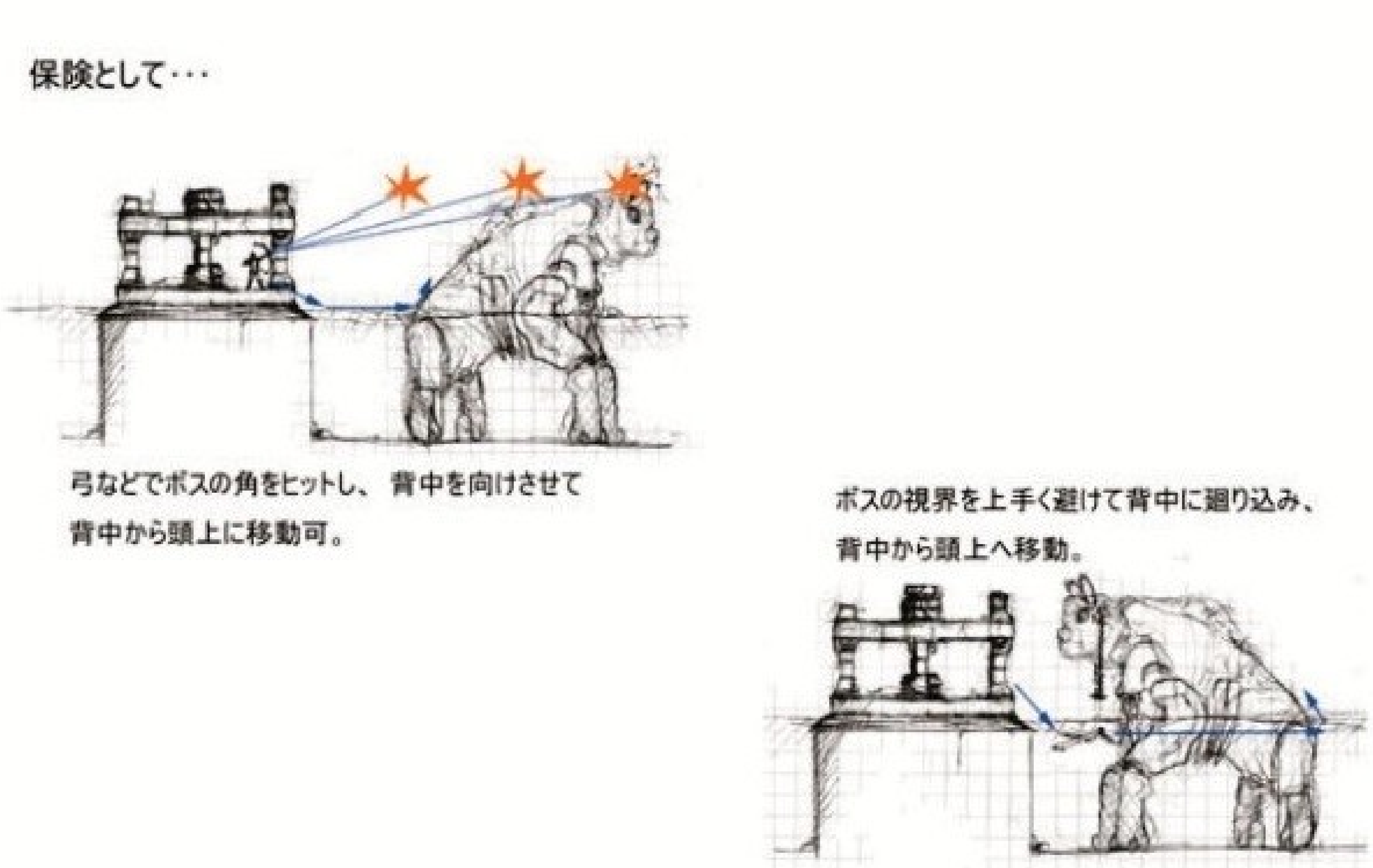
第十六の巨像

敵である巨像を仏像にしたらどうなるか、というイメージで作られた第十六の巨像の設定画。当初はラスボスにする予定ではなかったという。



第十二の巨像　ステージ





第十二の巨像と戦うことになる舞台の構造やディテール、
攻略時の流れなどが細かく記載された仕様書。

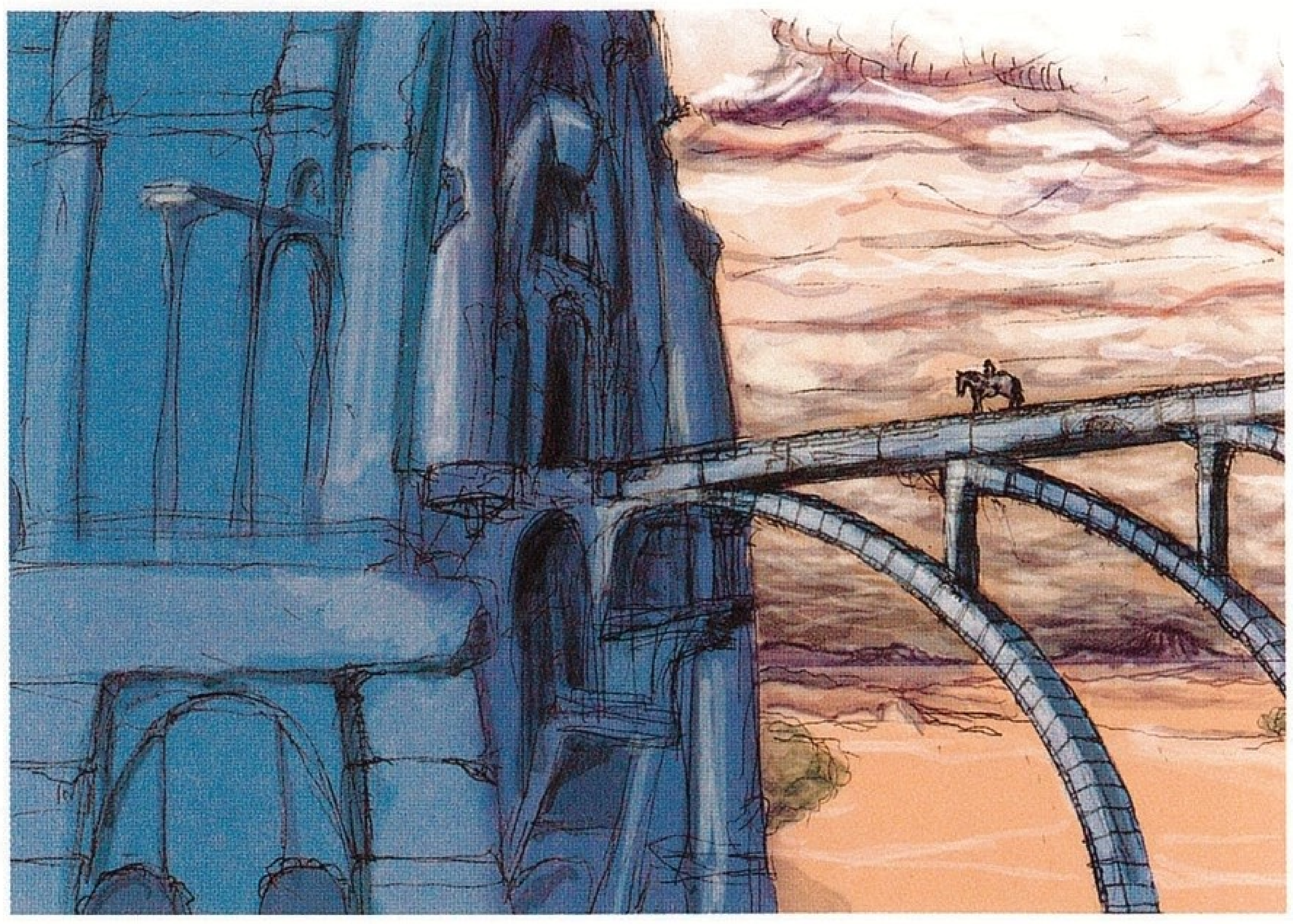
建造物

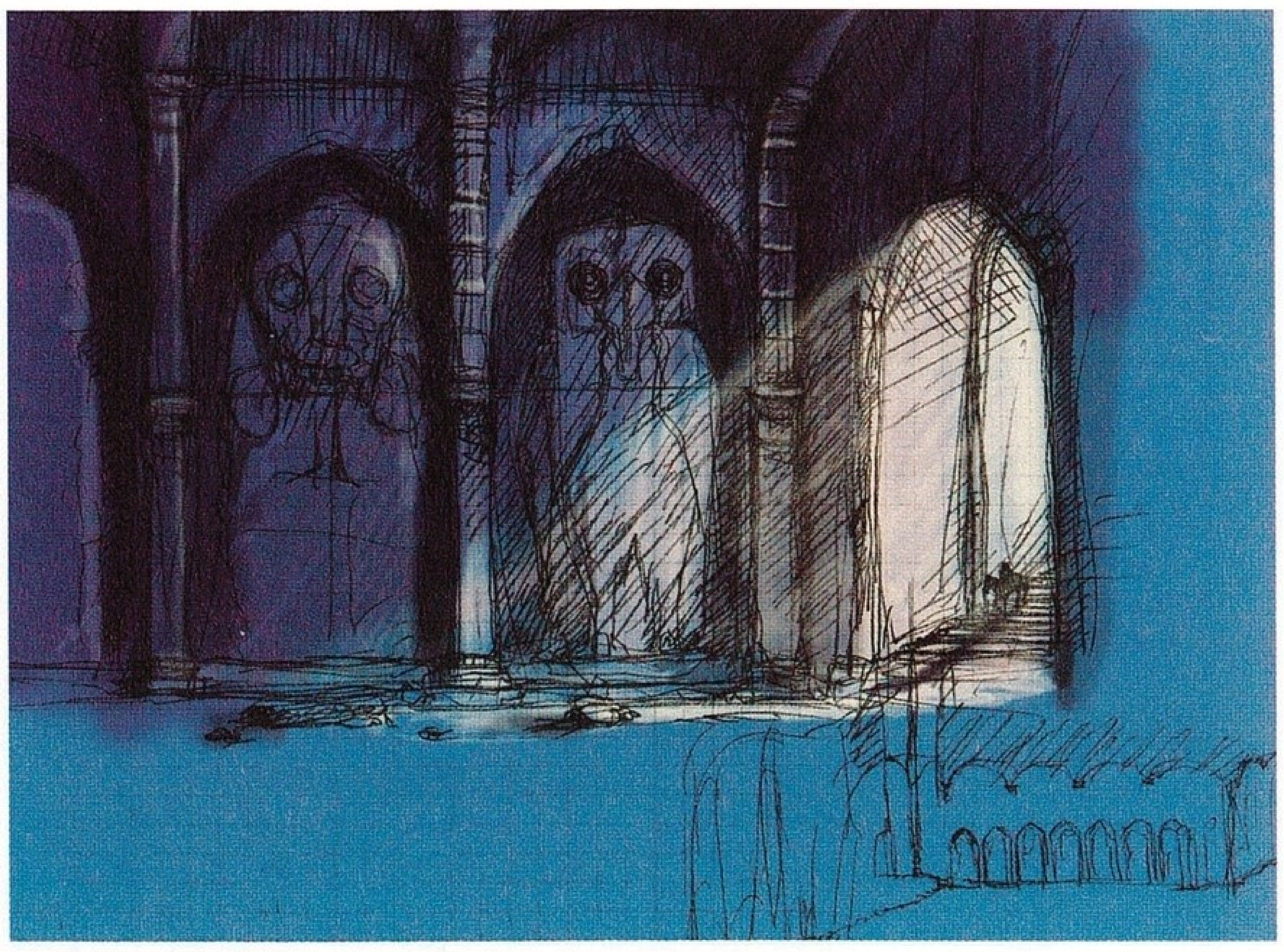
セーブポイントとなる石碑は、プレイステーション２のメモリーカードが形状のモチーフになっている。セーブファイルが保存される先、すなわちメモリーカードが、ゲームの世界で実在化し、つながっているというイメージ。

セーブポイント

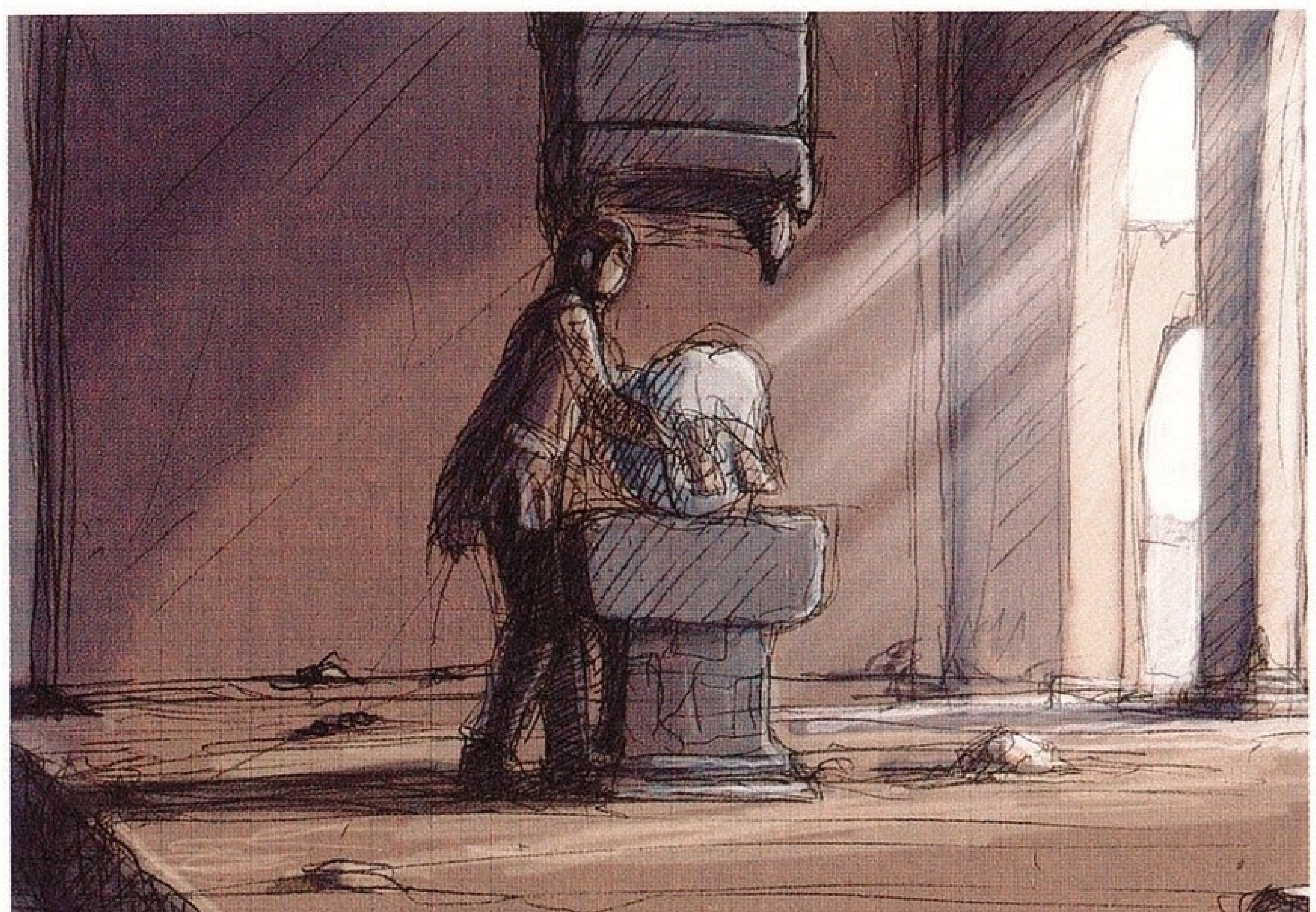


セーブポイントの初期イラストと、さまざまなパターン。当初は見晴台と一体化しておらず、石碑のみを単独で置く予定だったという。





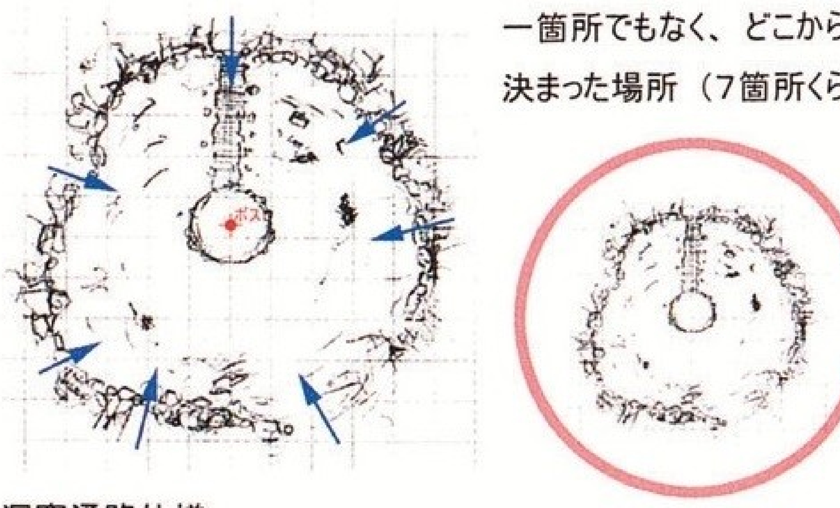
古えの地の祠



古えの地の祠へつながる巨大な橋や、祠内部に立ち並ぶ偶像、祭壇にモノを横たわらせるワンダの姿が描かれたイメージボード。

第十六の巨像　ステージ

プレイヤーの侵入経路



一箇所でもなく、どこからでも可能でもなく
決まった場所（7箇所くらい）から侵入します。

洞窟通路仕様

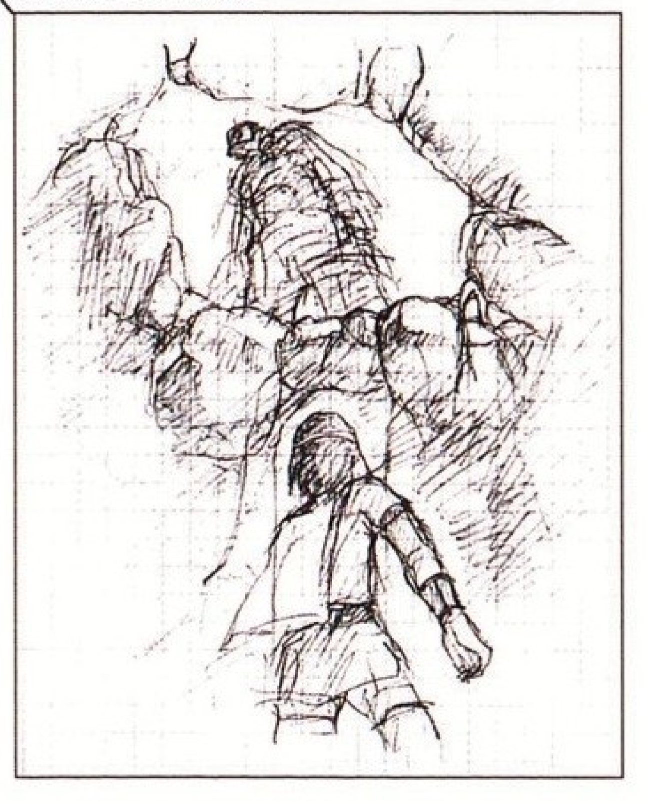


ボスの攻撃範囲内には
洞窟のような通路があり
プレイヤーはそこでボスの
攻撃を避けてボスの背後
＆足元に近づく。

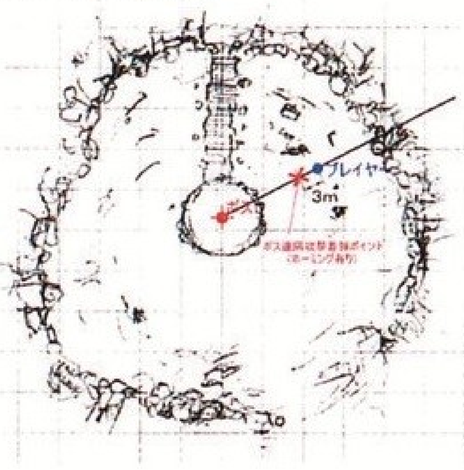


洞窟通路の大きさはカメラの移動に
支障がない程度の広さ。

ところどころに覗き穴があり、ボスターゲット
もしくは主観カメラでボスの状態（方向）など
が確認できる。吹っ飛び or 任意で覗き穴に
落ちることも有り。



ボス攻撃仕様



遠隔攻撃（ホーミング有り）がメイン。
プレイヤーがボス攻撃範囲内にいて、
尚且つ視界判定内にいる時、
ボスから見て必ずプレイヤーの15フレーム（暫定）前の
位置、3m(暫定）手前に着弾。
つまり必ずボスから離れるように吹っ飛びが出るように。
そしてボスに近づくほどボスの攻撃性能（連射速度）が
上がる。

ボスはプレイヤーを最後に見た方向を凝視し、プレイヤーを発見もしくはプレイヤーが洞窟通路以外に
居てnフレーム経過した場合にそちらをターゲットします（方向転換も有り）。

・ボスの攻撃範囲　90 度（この範囲にいる場合のみ攻撃）（暫定）
・ボスの視界判定　360 度（暫定）

プレイヤーがボス上にいる場合、右半身なら右回転、左半身なら左回転し続ける。
プレイヤーがn回（どこでも）攻撃すると振り落としモーションに遷移します。
(リセット)→近くの洞窟入り口に逃げ込む→ボスの背後＆足元に近づく。

ボスイメージ

・仏像＋偶像＋獣＋機械
（騎士ボスカスタム）
・動けない（回転は可）ため片足を、鎖で繋ぐ or 地面と一体化するなど絵的に納得できるように。
・視界判定が360度なので2面相以上にするなどして絵的に納得できるように。
・ボス上はエッジのみの組み合わせでも良いかも。保険として待機場所には草を生やす。

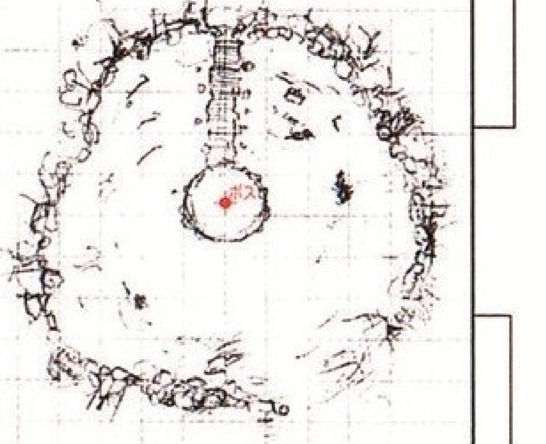


仏像ボス仕様　Ver1.0

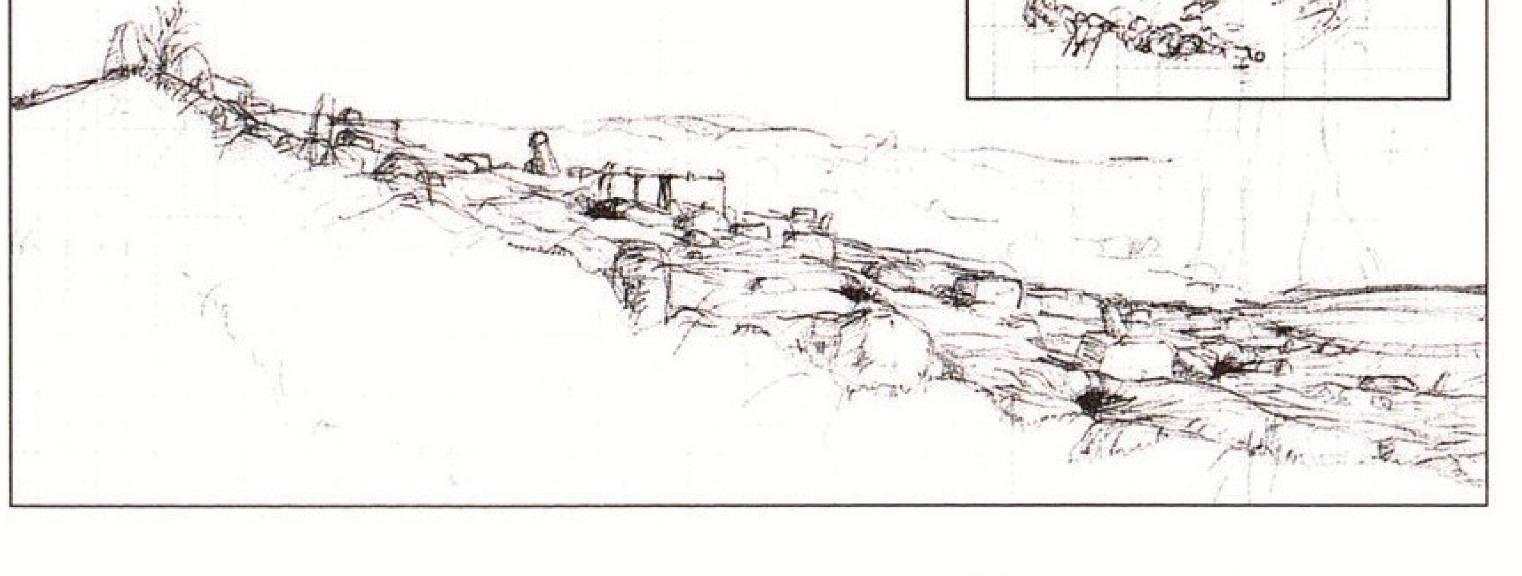
ステージ全体イメージ

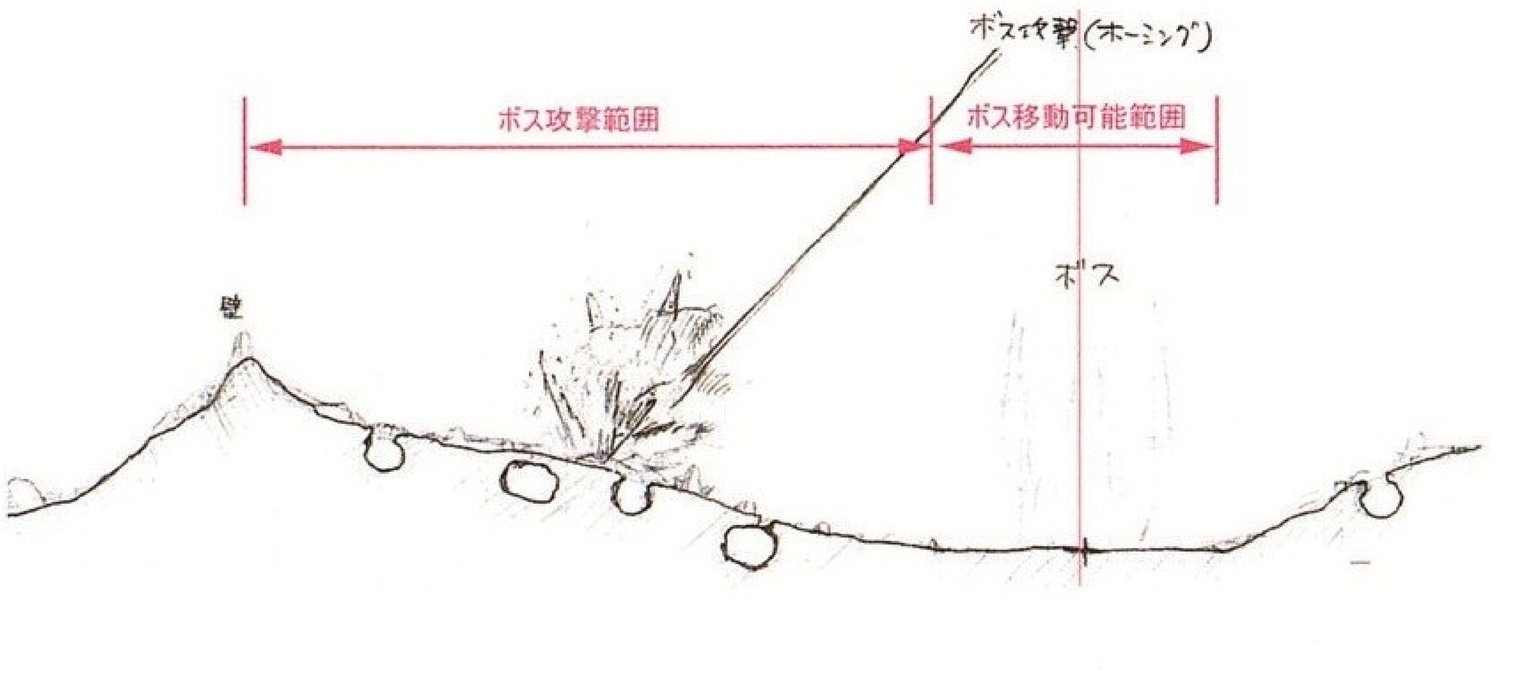


TOP 視点



デティール





第十六の巨像と戦う場所のイメージイラストと、攻略方法が記載された仕様書。かつて都市が存在した場所に巨像だけが残され、ひっそり立ち続けているイメージだという。

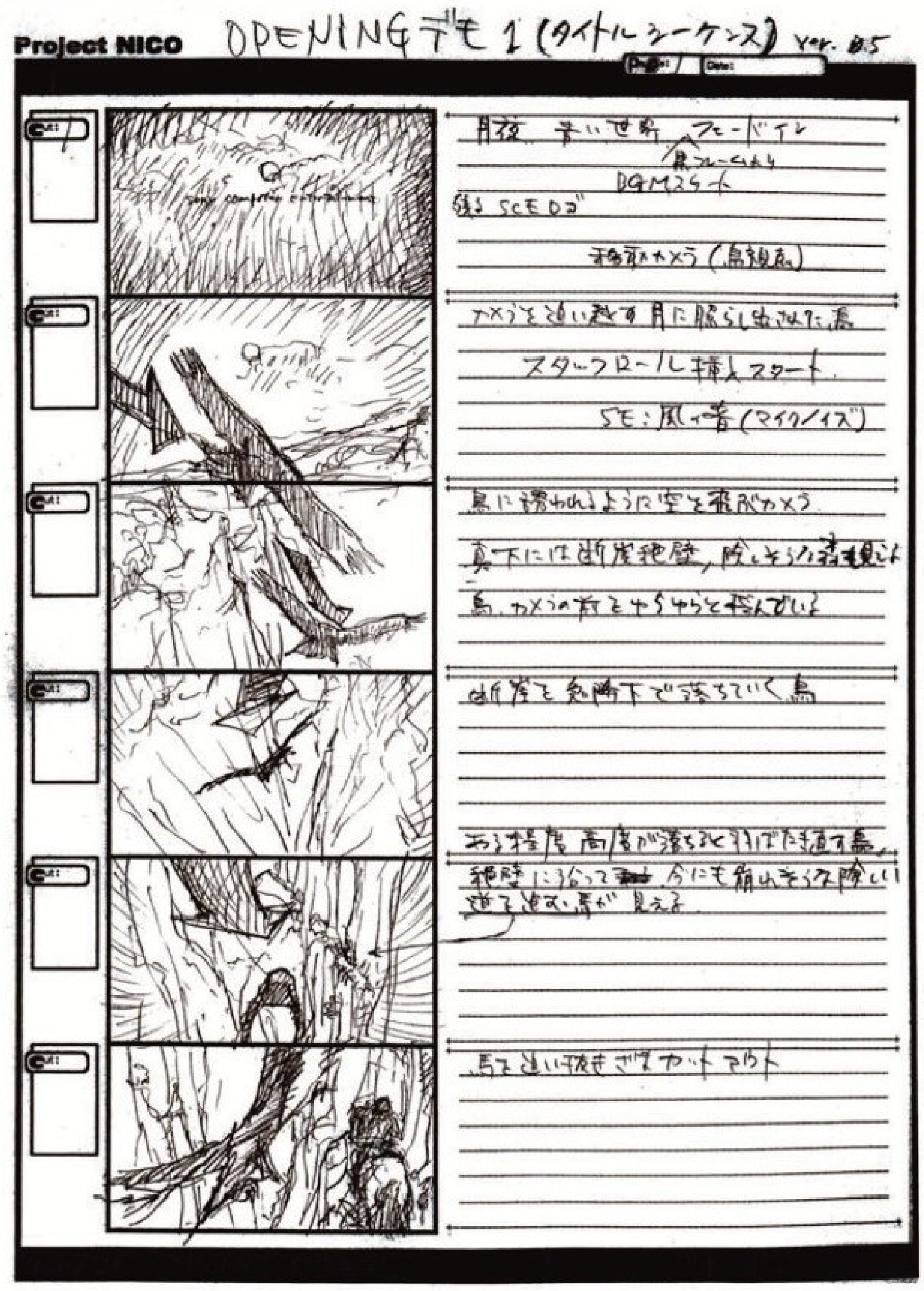
絵コンテ



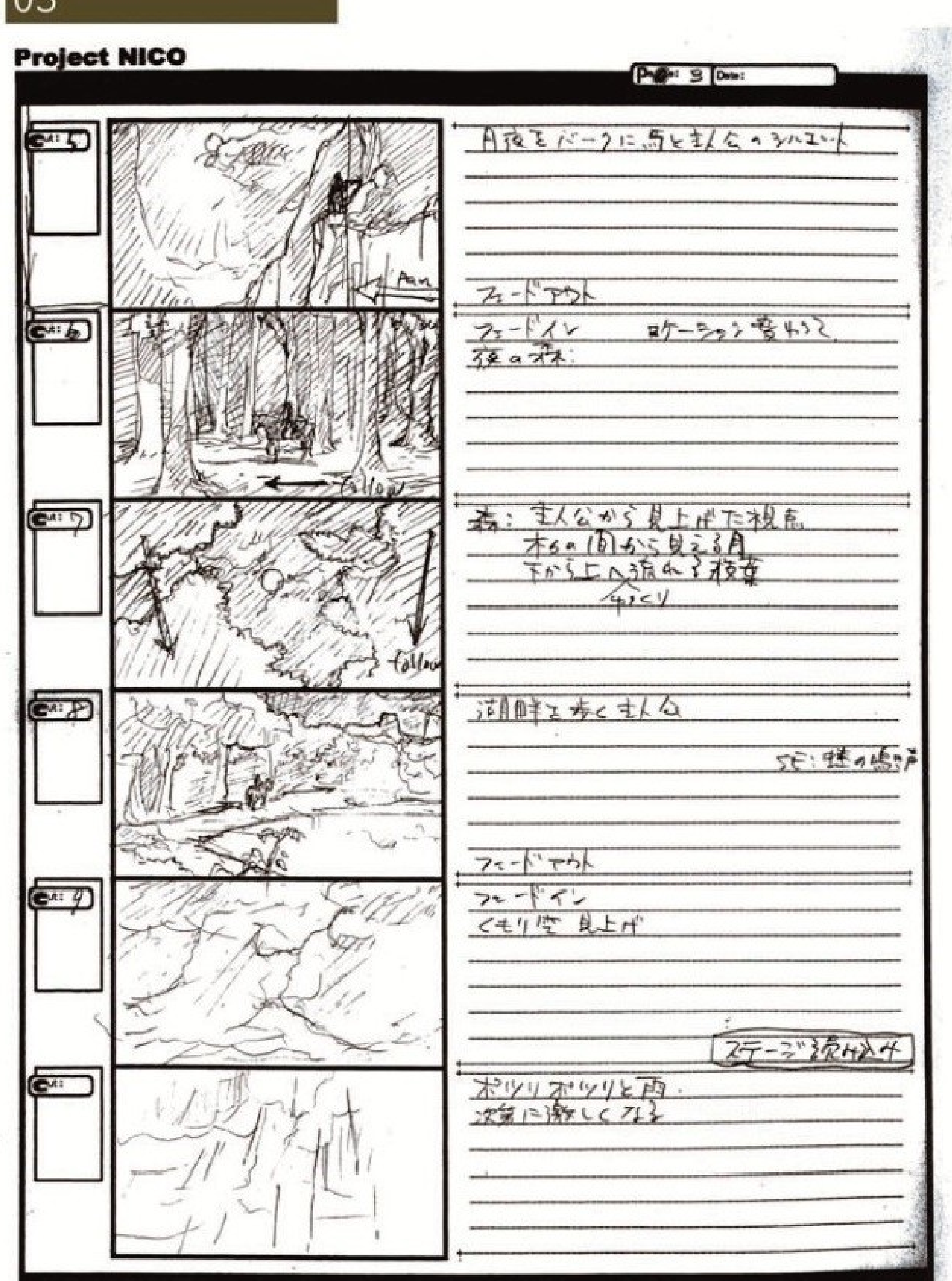
『ワンダと巨像』のカットシーン用に上田氏が描いた絵コンテから、オープニングとエンディングのシーンを中心に紹介。絵コンテが制作されたものの、実際のゲーム中のカットシーンには登場しない未使用パターンも収録しているので、ぜひ隅々までご覧いただきたい。

オープニング

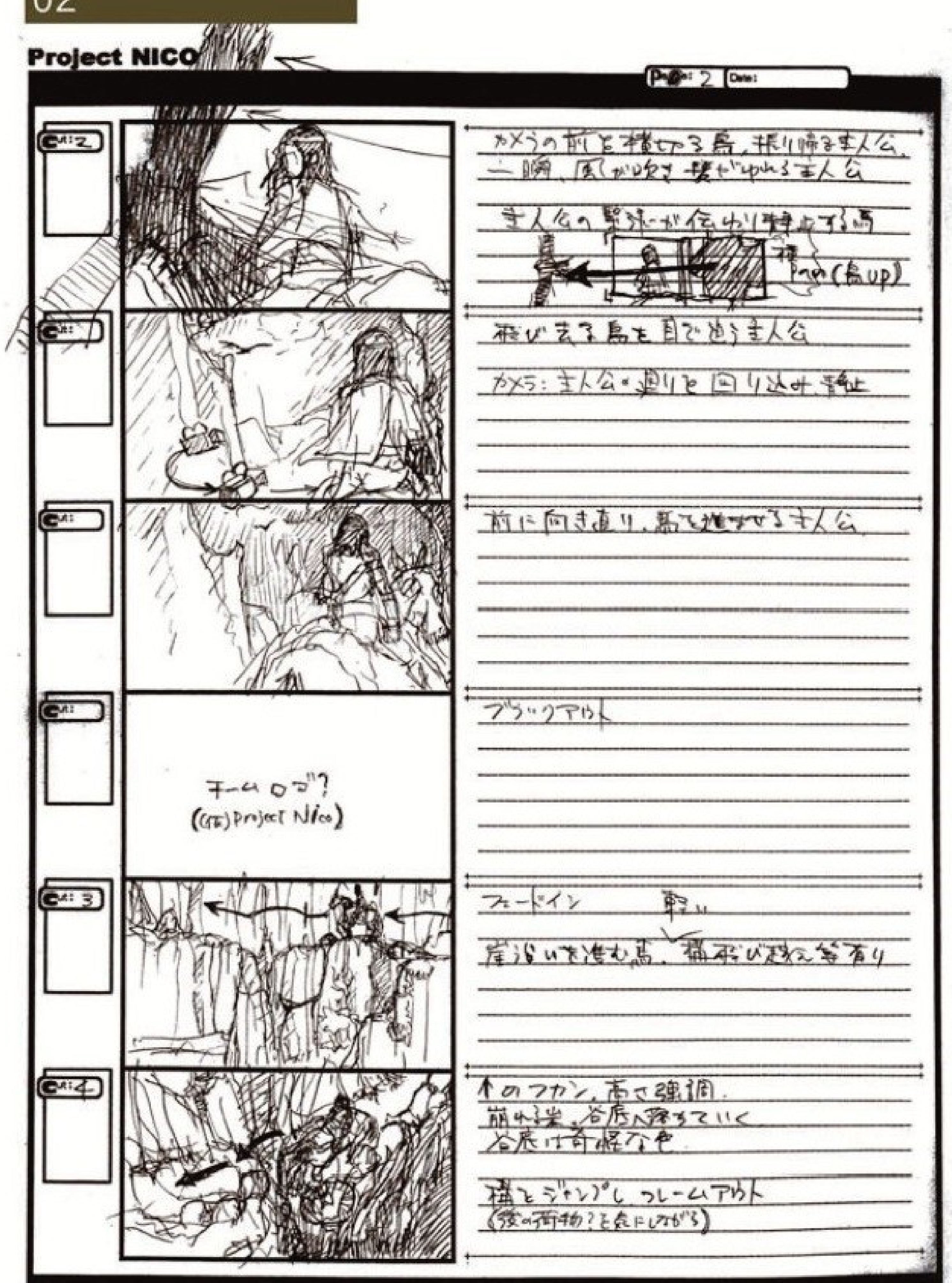
01



03



02

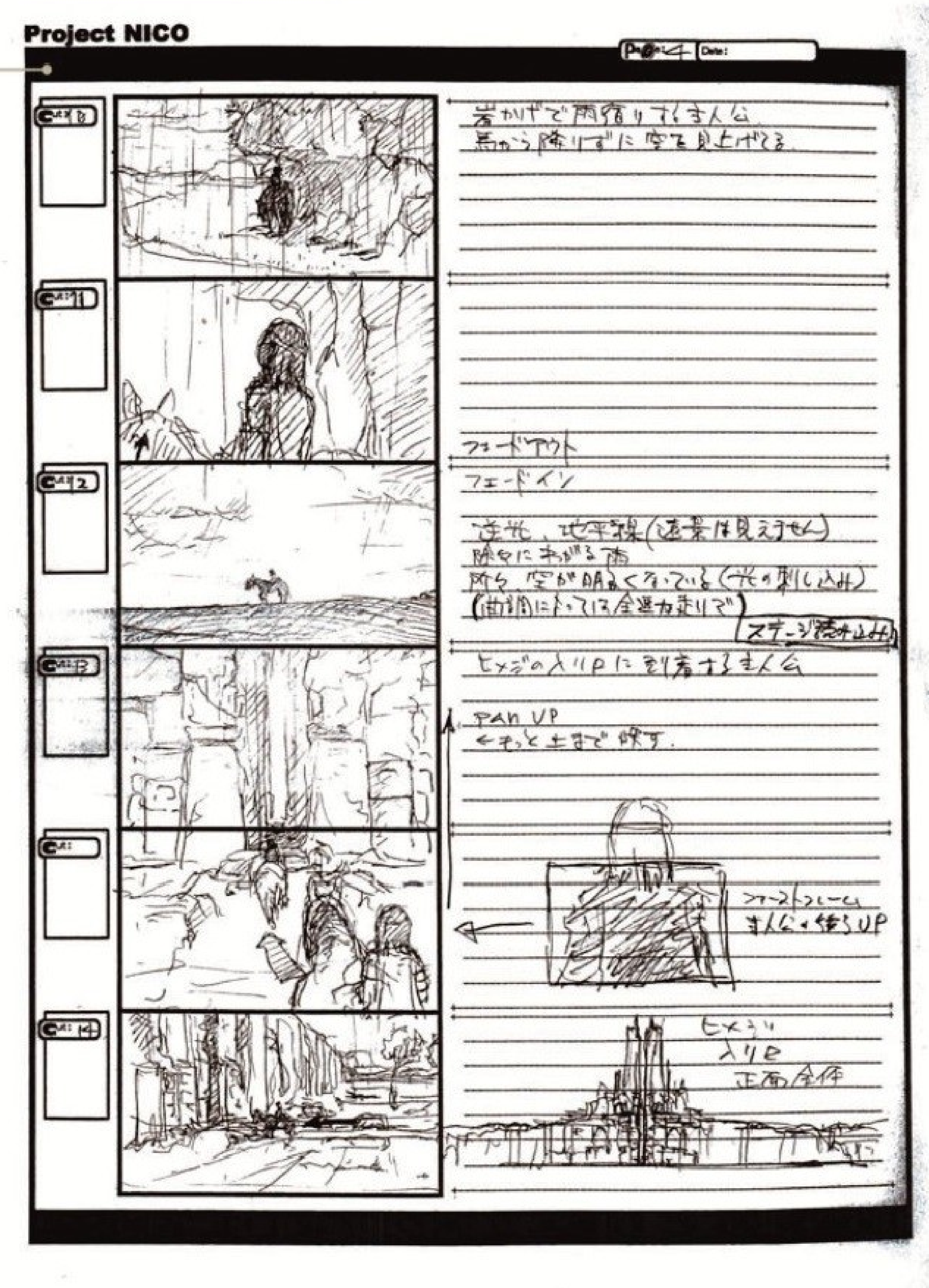


古えの地へ向かうワンダ

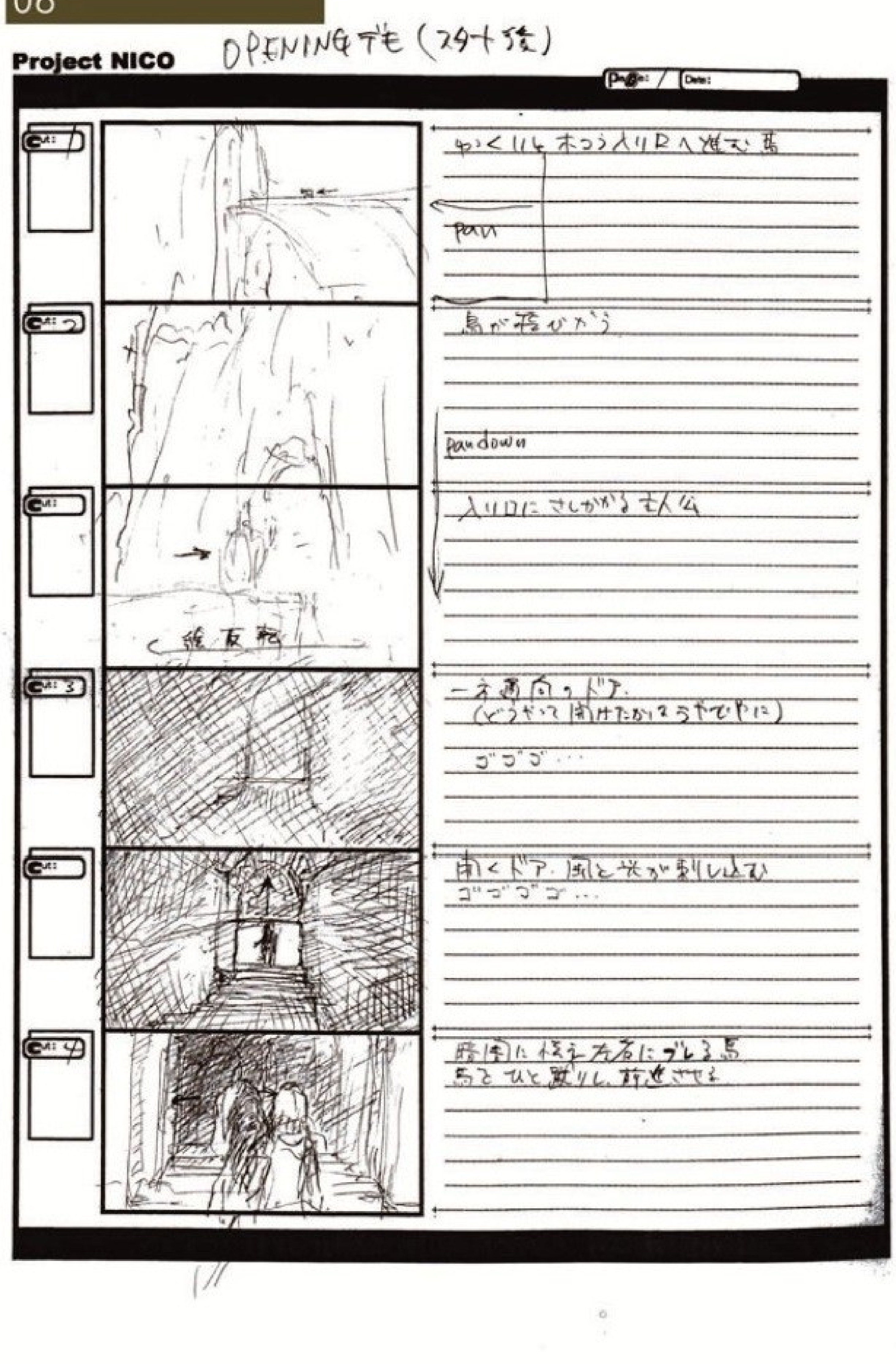


アグロの背に乗り、古えの地を目指すワンダの姿を描いたシーン。雨降る草原を抜け、空に光が差したころ、長い橋の先にある巨大な祠の入り口にたどり着く。

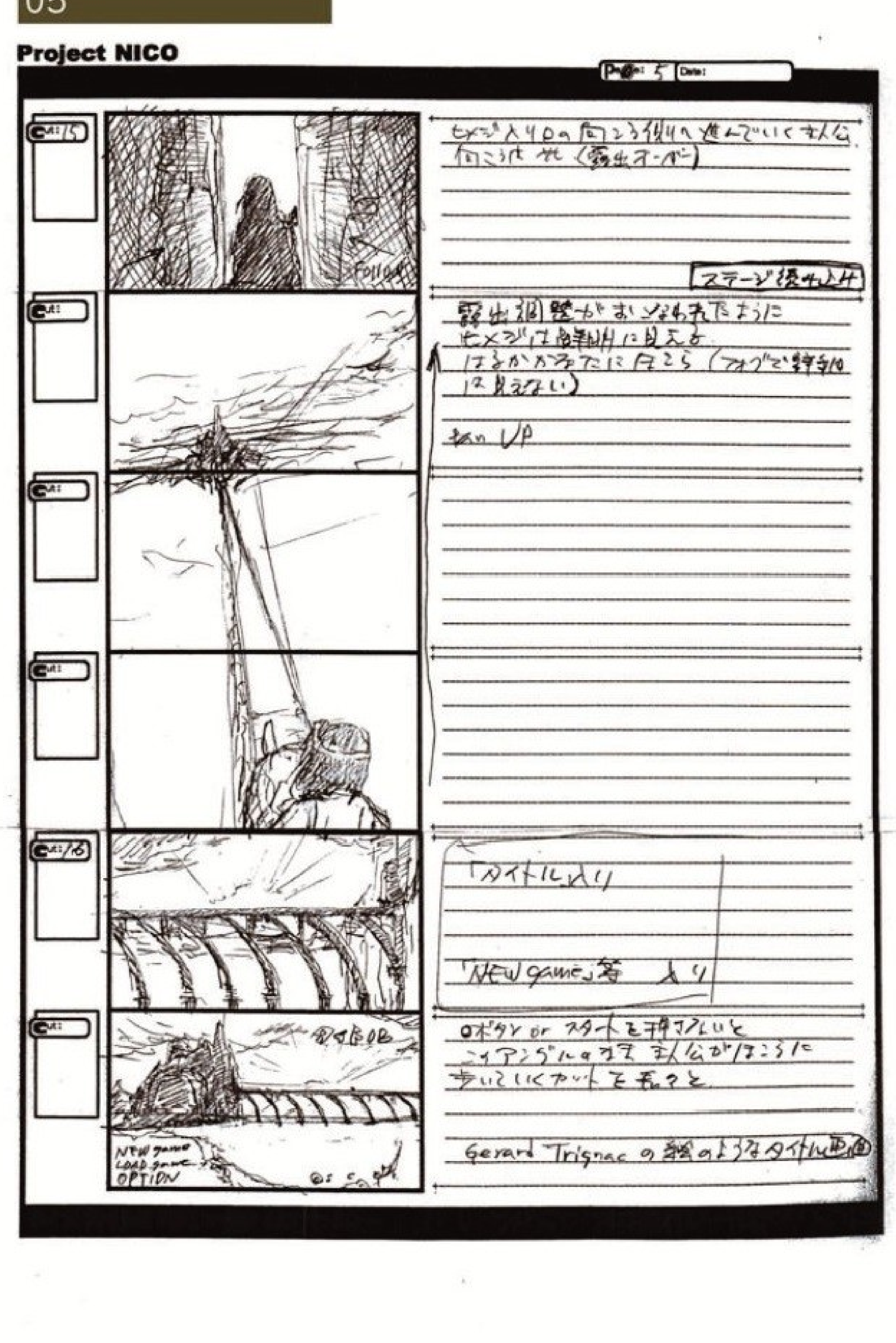
04



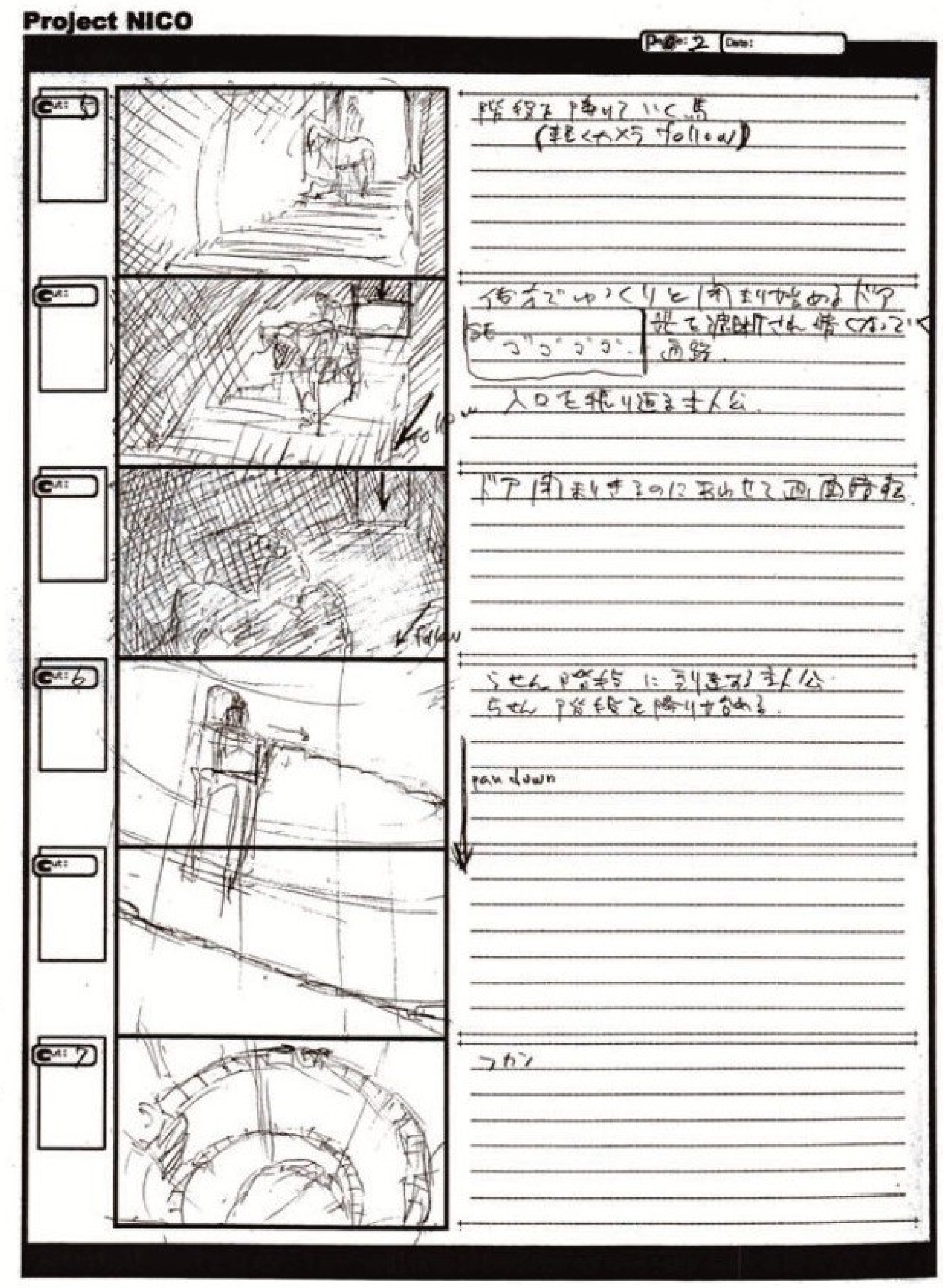
06



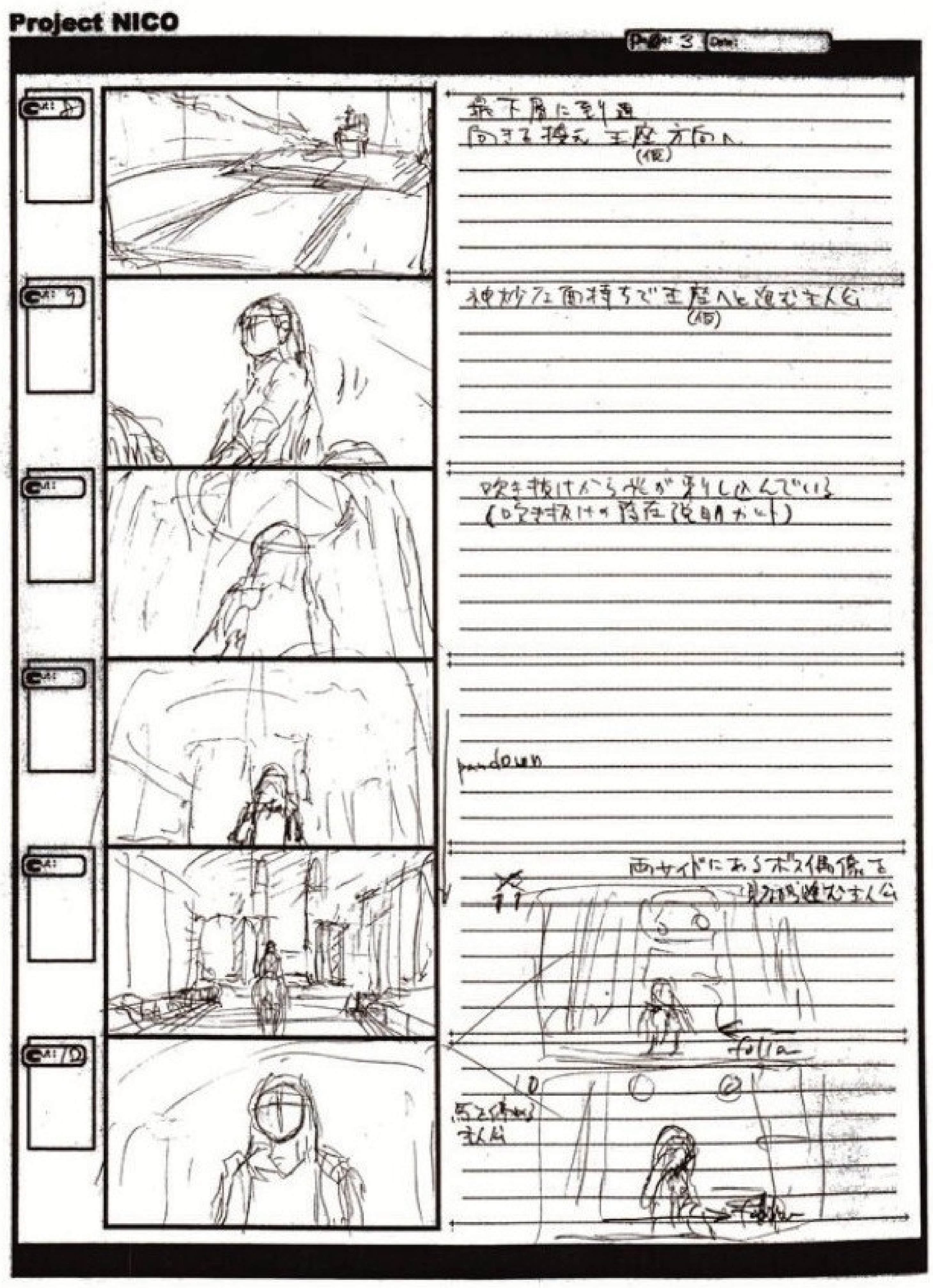
05



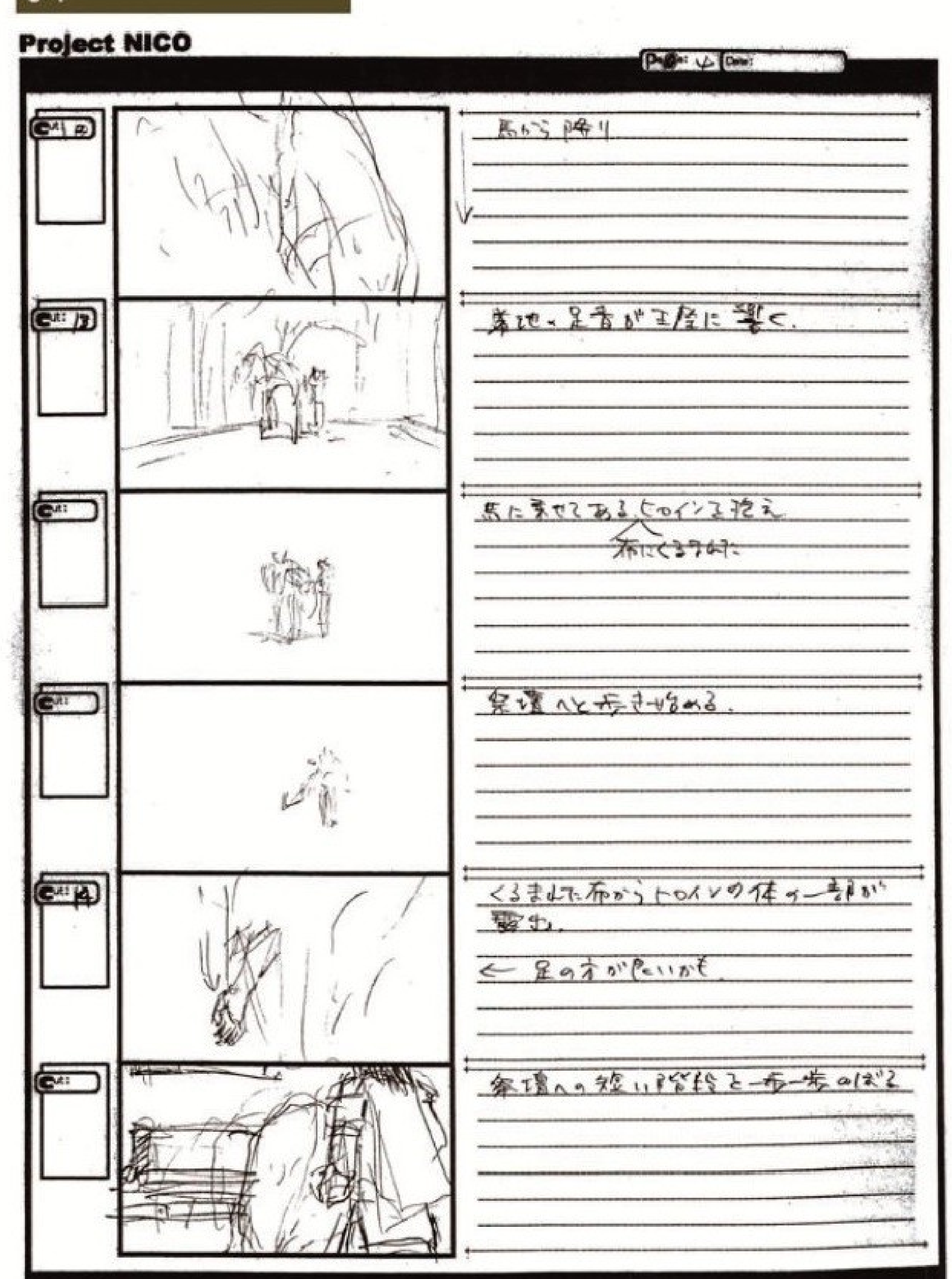
07



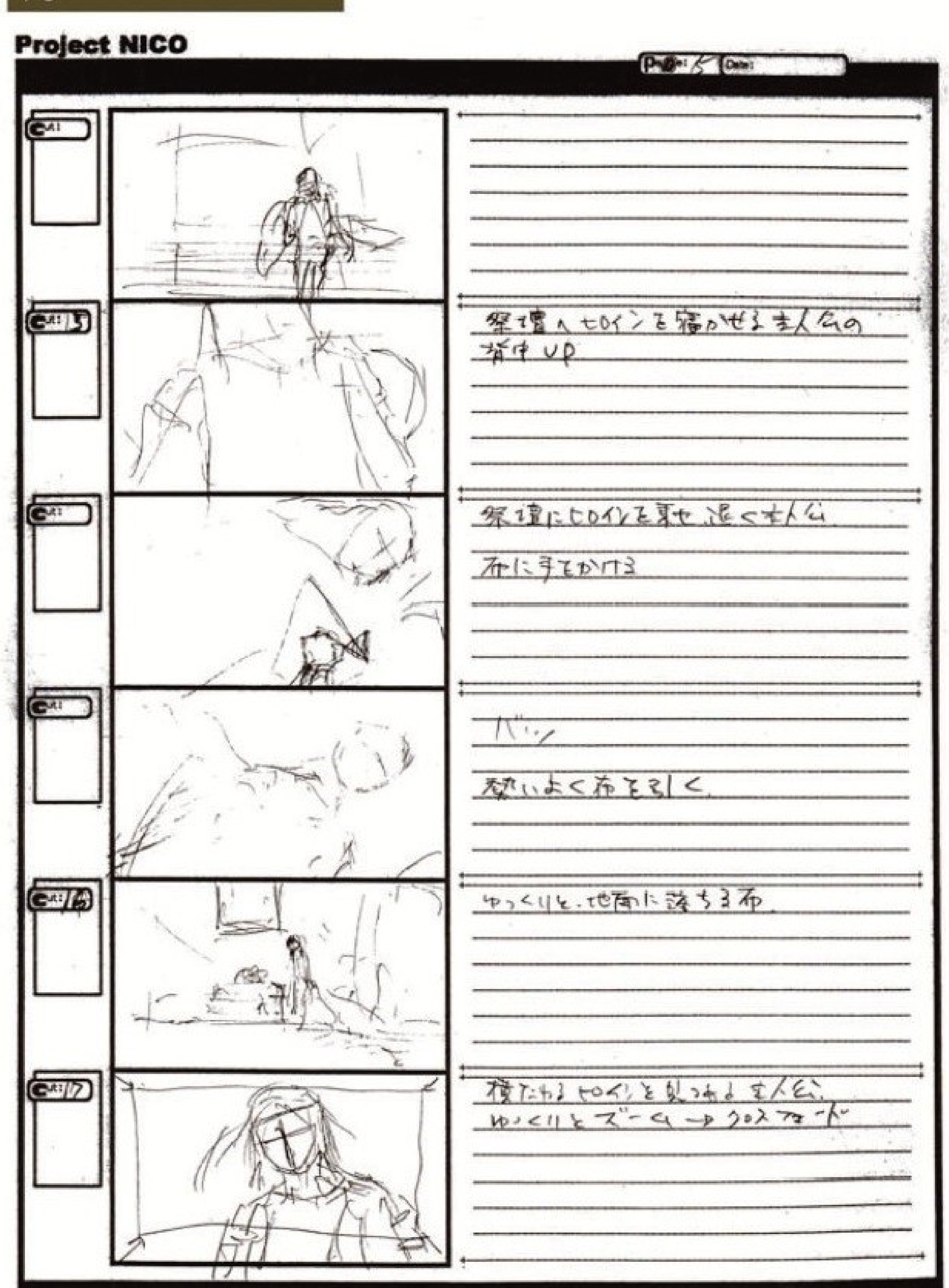
08



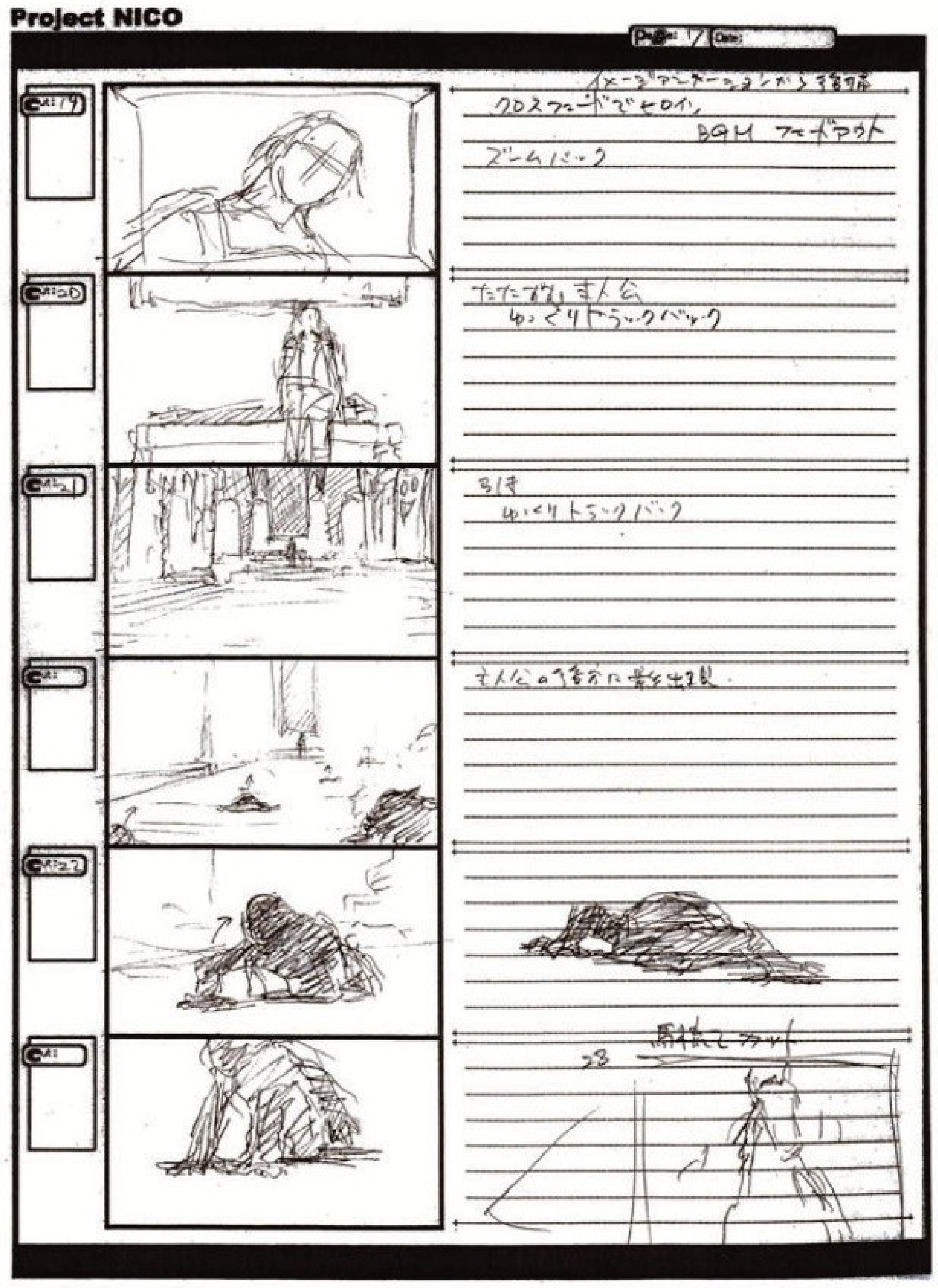
09



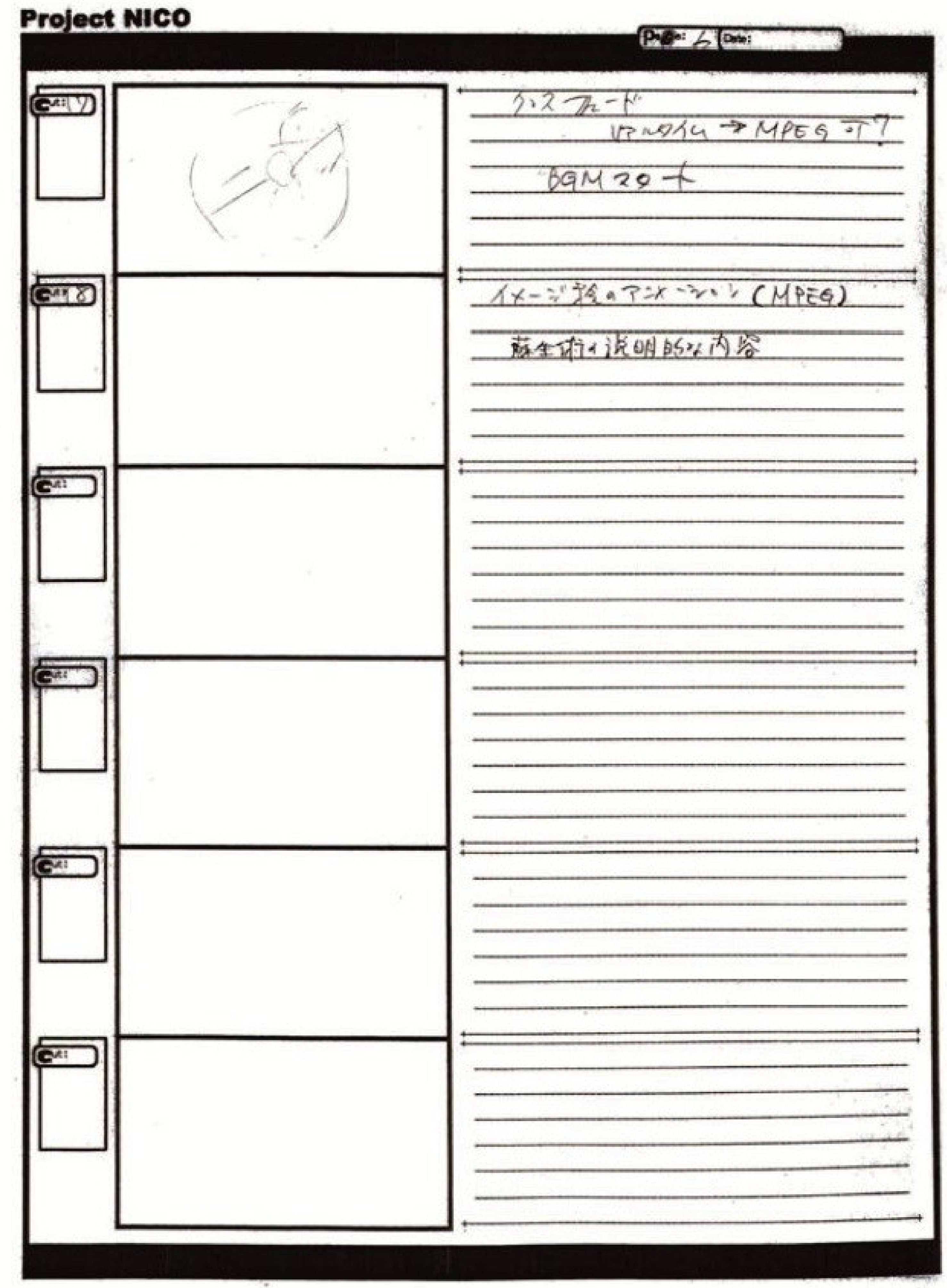
10



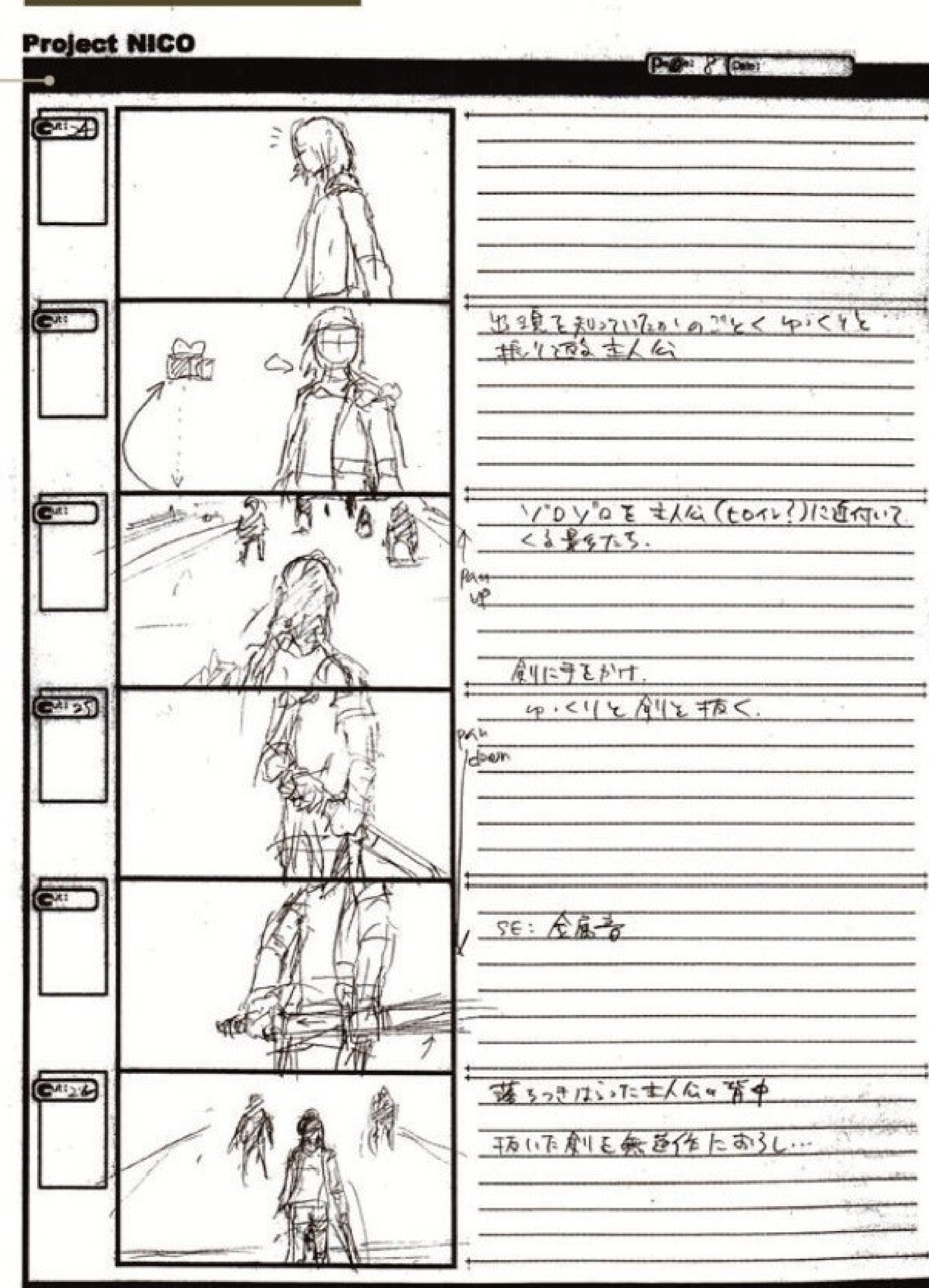
12



11



13



影に立ち向かうワンダ

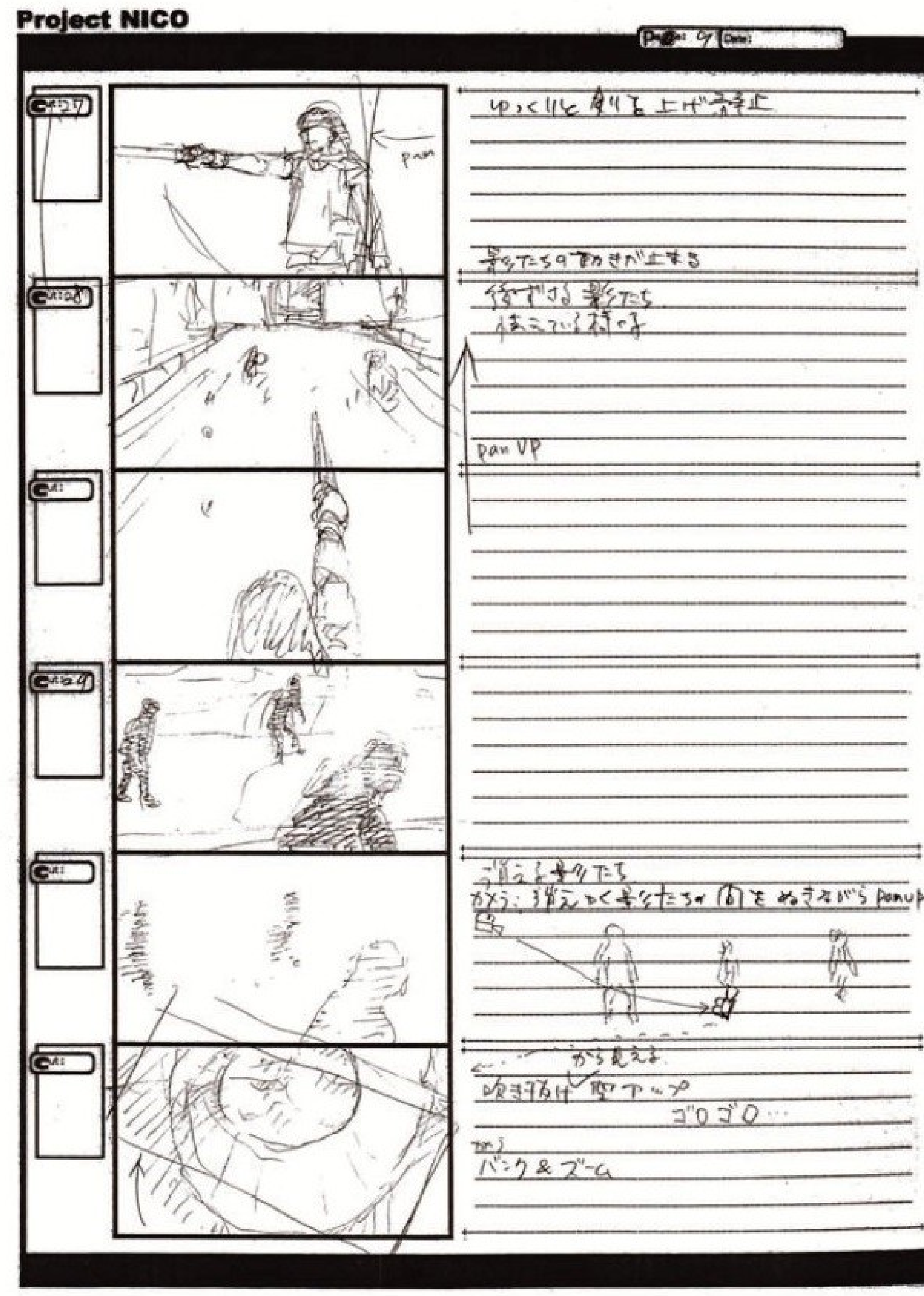




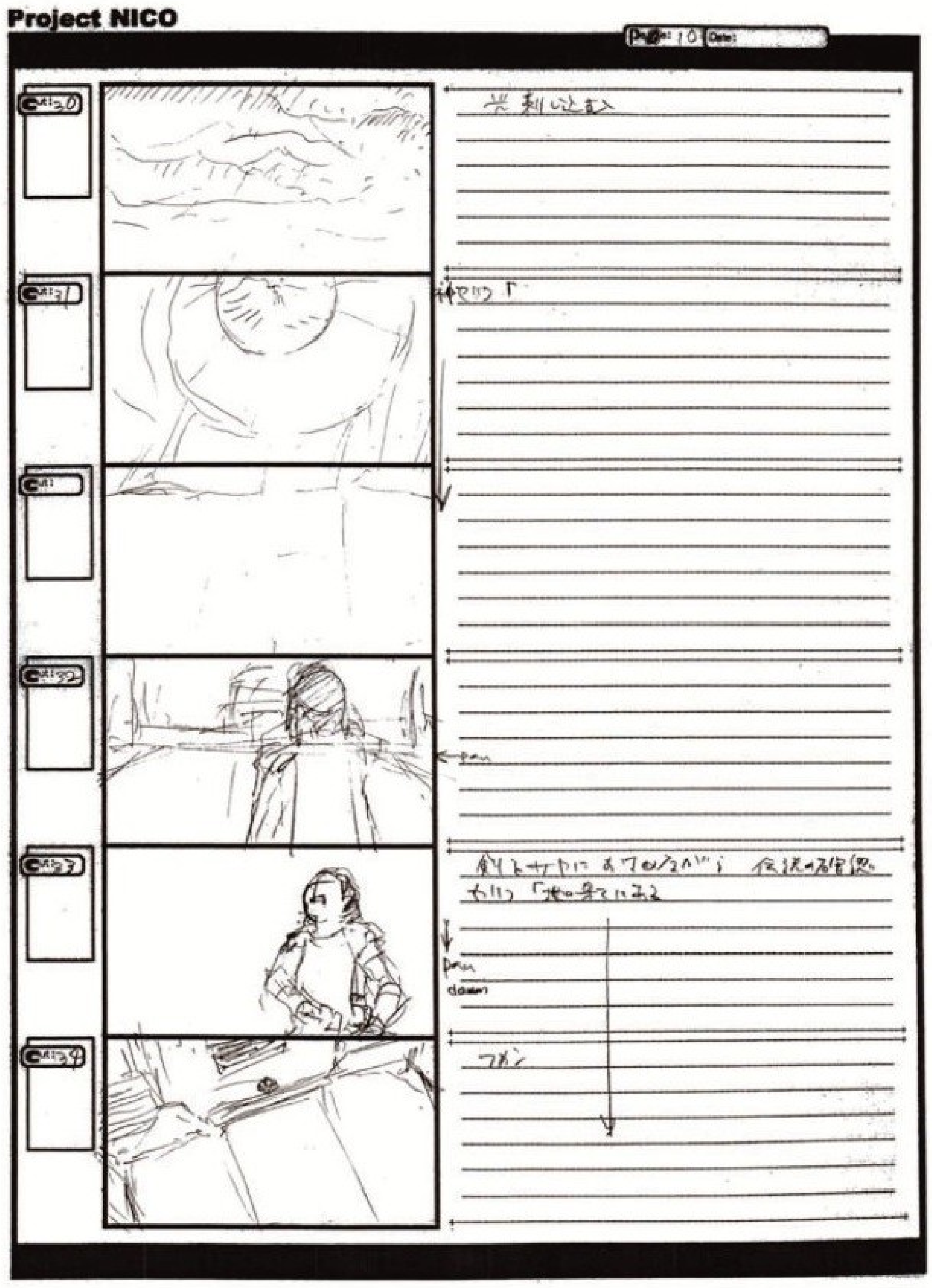


巨大な祠の祭壇に、モノの体を横たえたワンダ。それに合わせるかのように、影のような者たちが床から出現する。影たちに気づいたワンダは、剣を抜いて影の方へ向き直る。

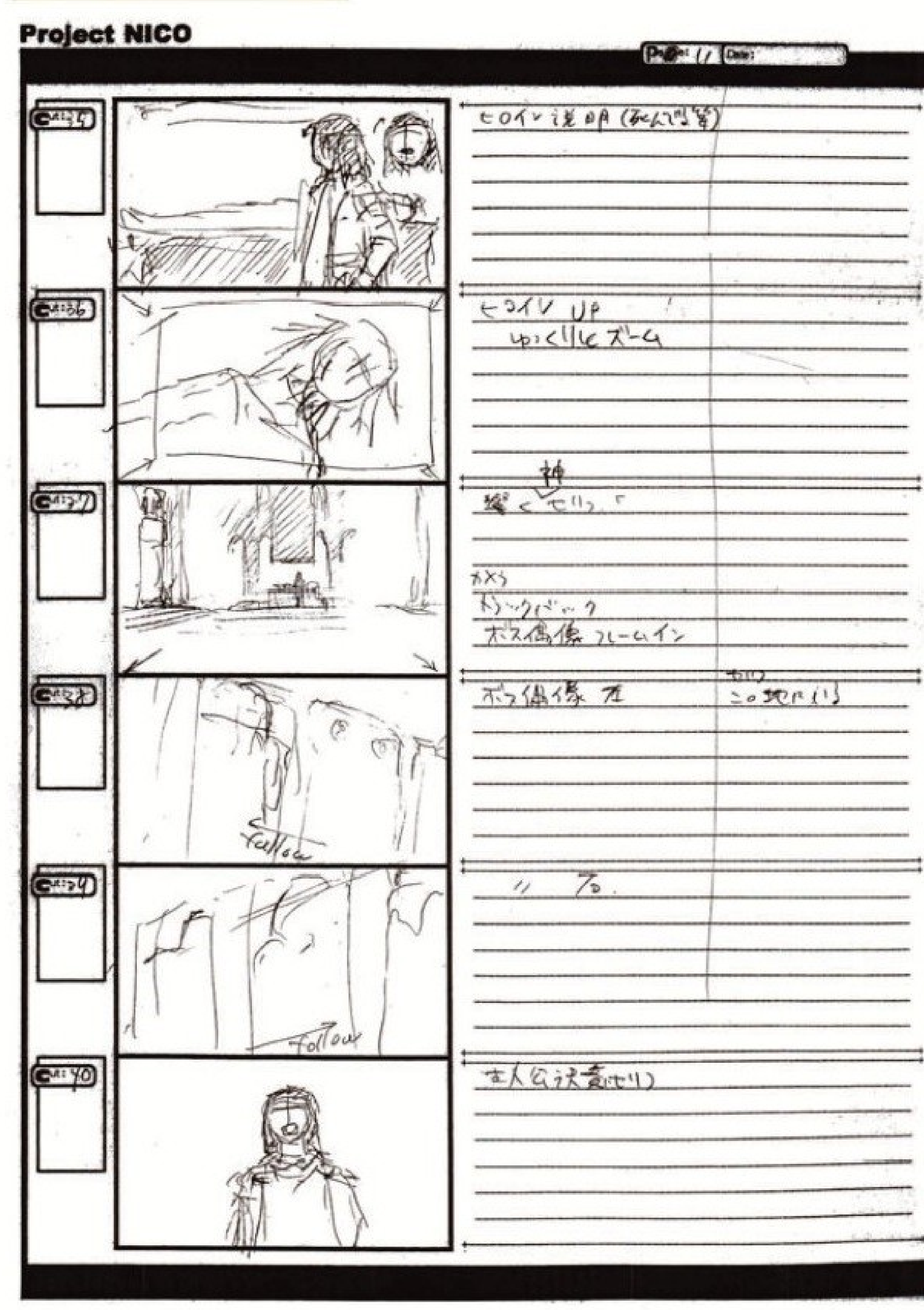
14


Project NICO
ゆっくりと剣を上げ静止
pan UP
ゴロゴロ…
パン＆ズーム

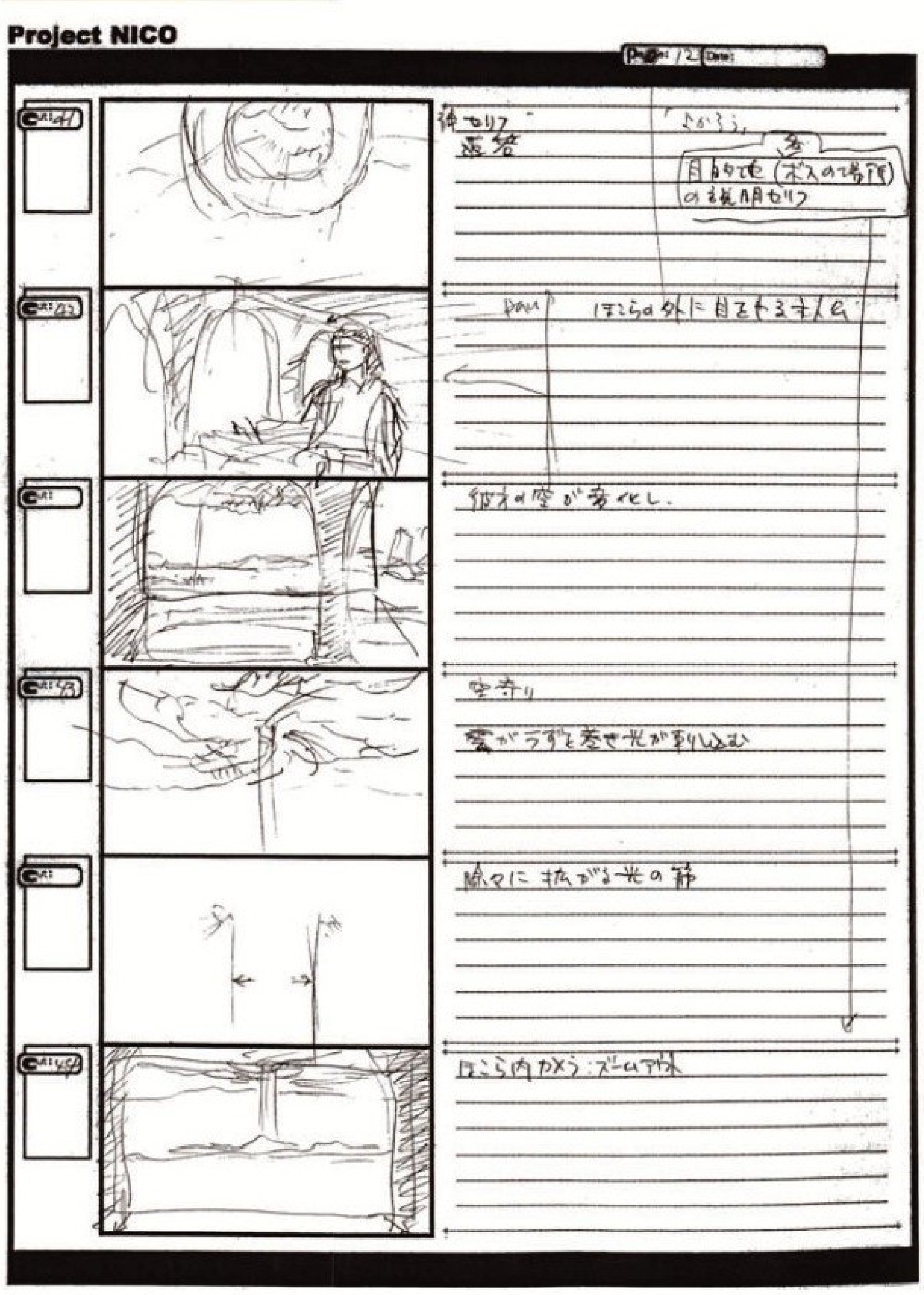
15


Project NICO

16

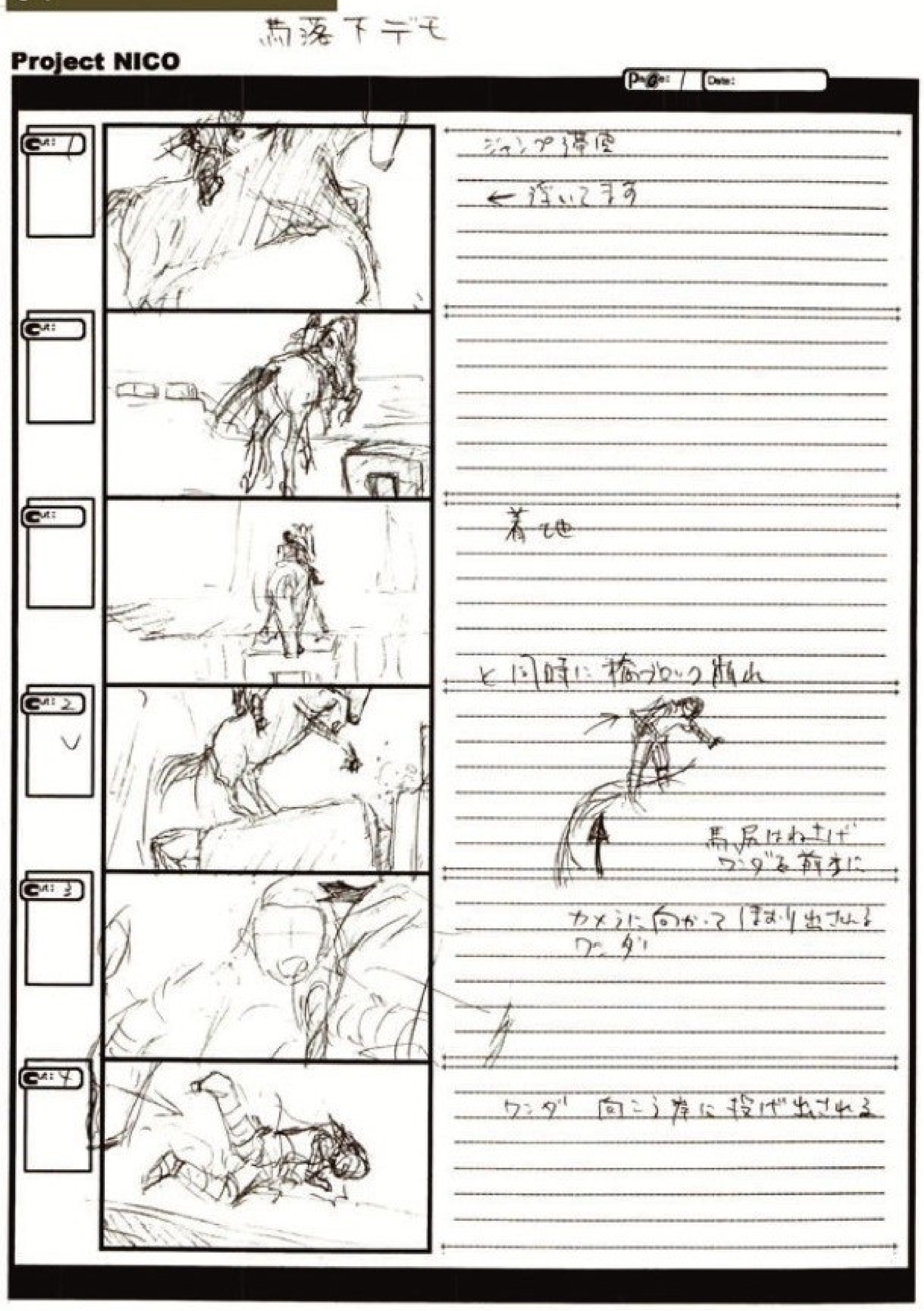

Project NICO
ヒロイン説明
ヒロインUP
ゆっくりとズーム
ボス偶像 左
主人公決意セリフ

17

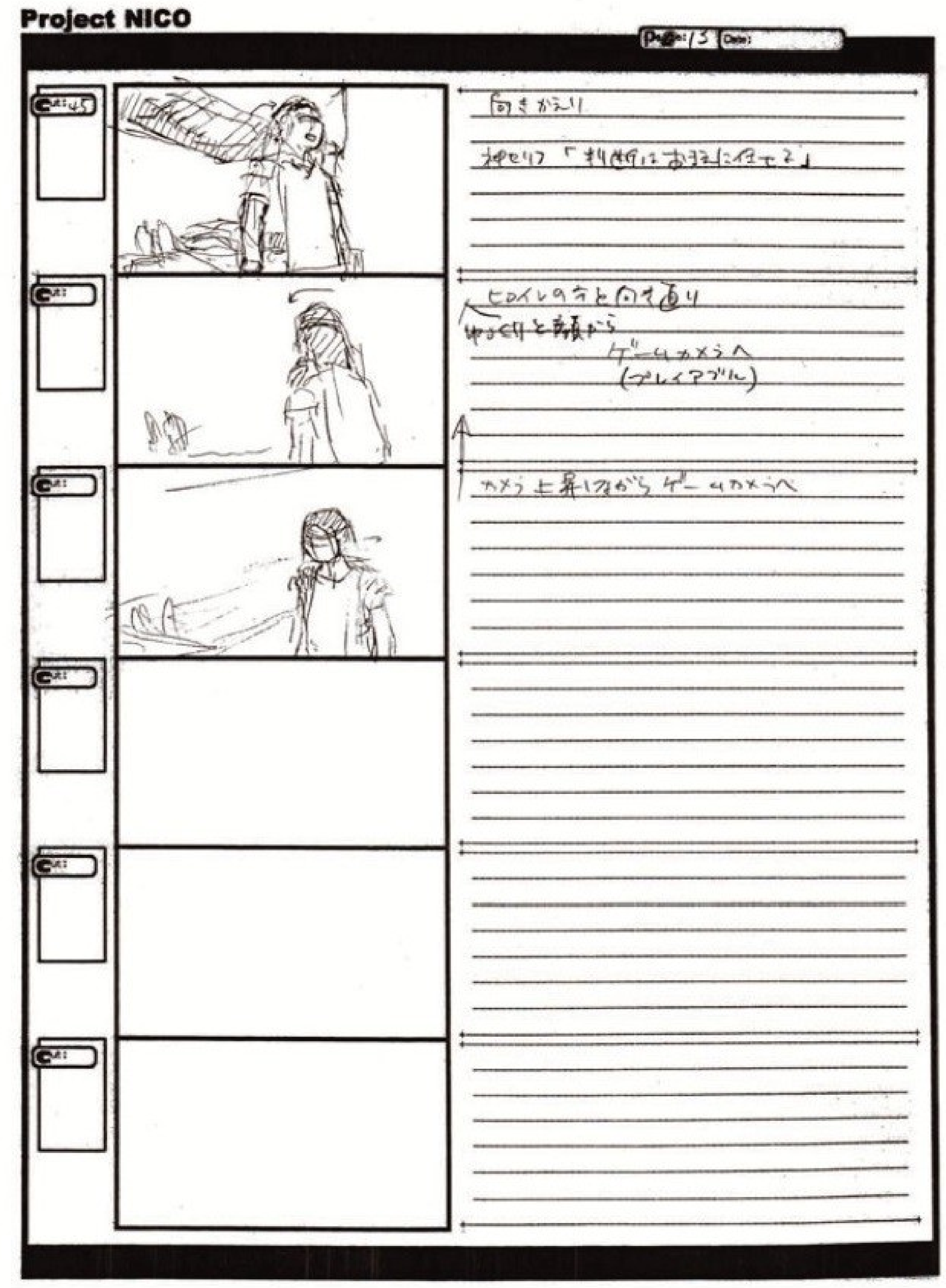

Project NICO
神セリフ
雲がうずを巻き光が差し込む
徐々に拡がる光の筋
ほこら内カメラ：ズームアウト

最後の巨像へ向かう

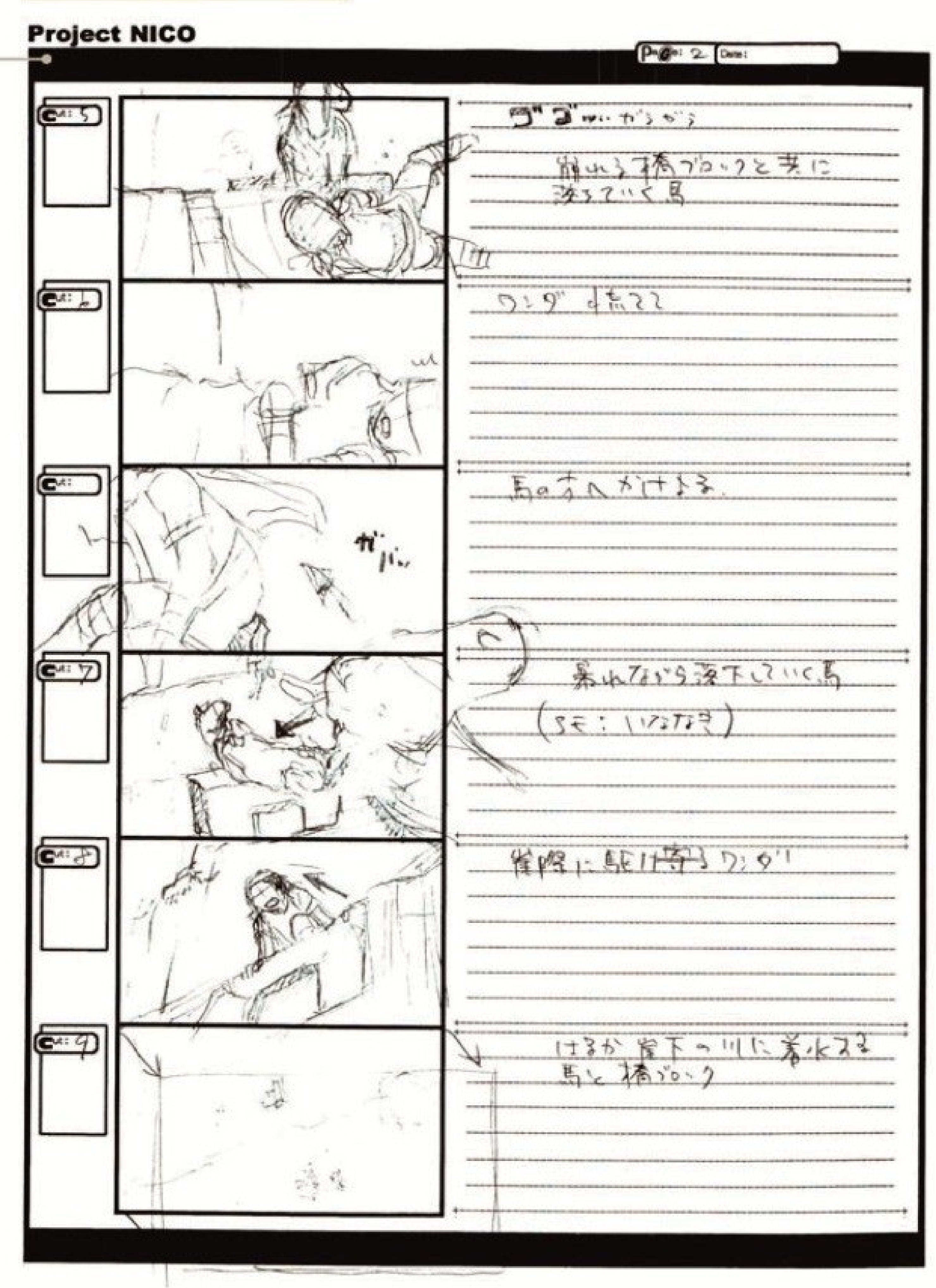
01



18



02



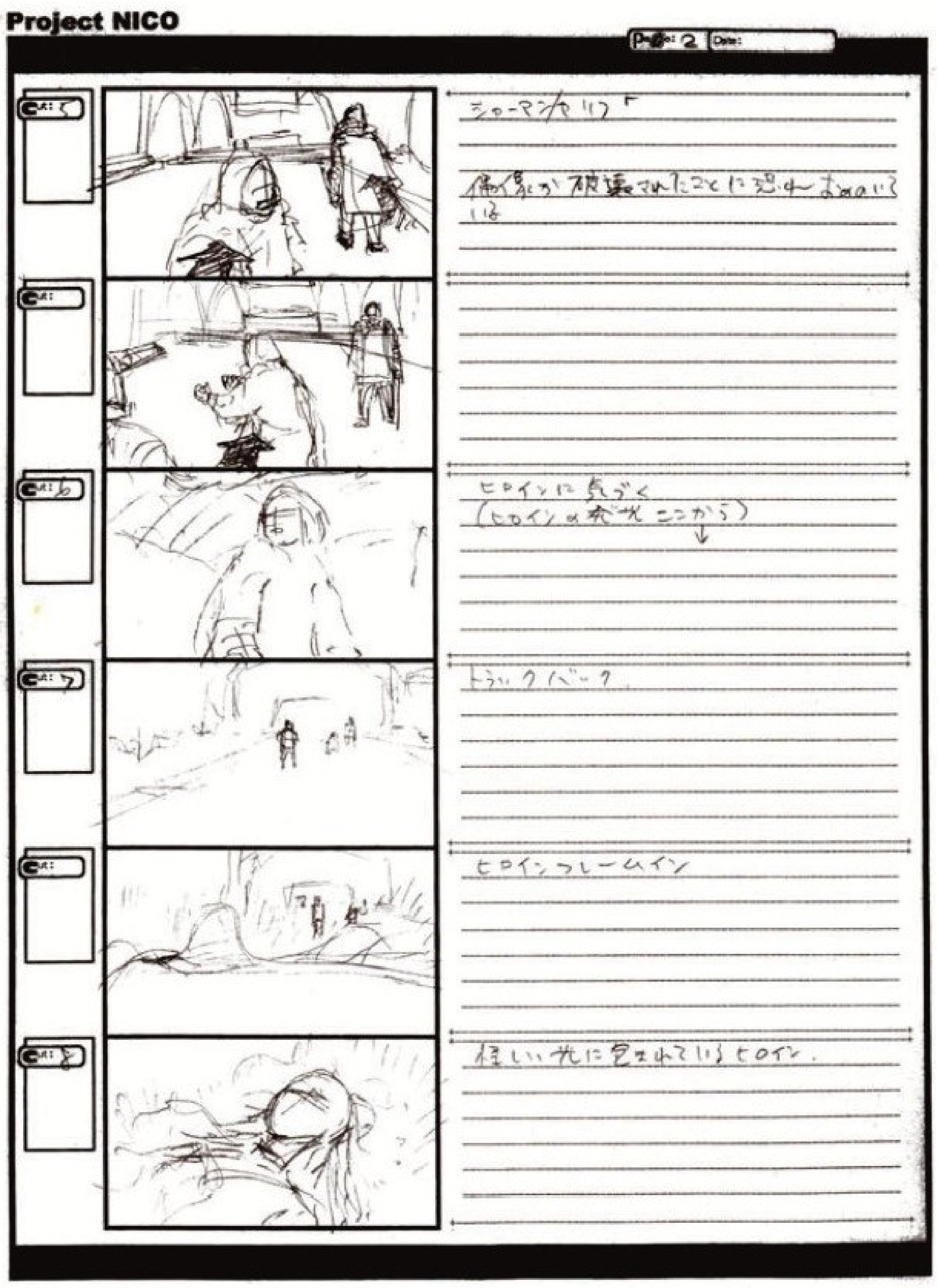
落下するアグロ



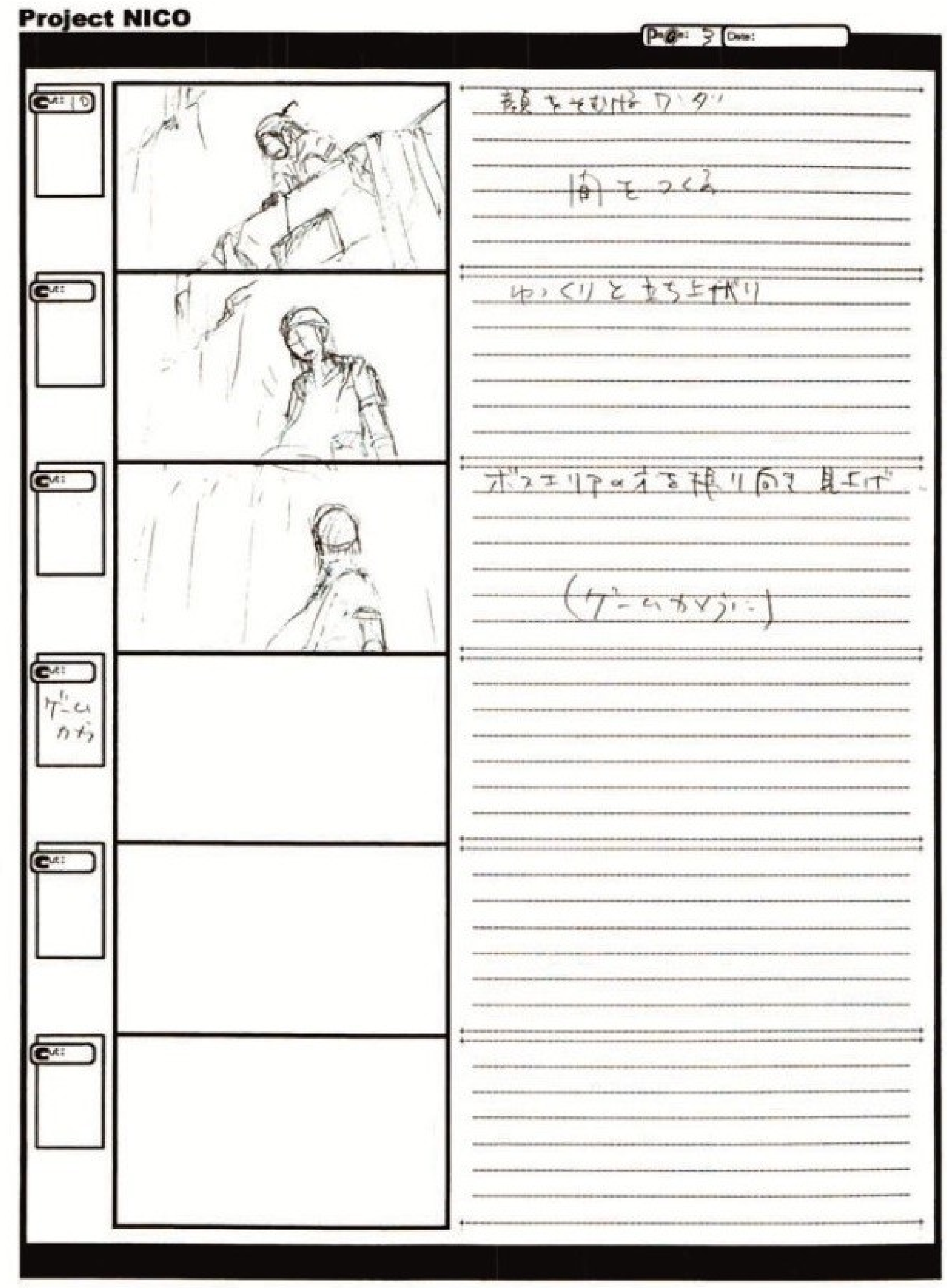
巨像のもとへ向かう道中で、アグロとともに石橋を渡るシーン。突然橋が崩れ、前へと投げ飛ばされたワンダは無事だったが、アグロが谷底へと落ちてしまう。

異形の姿に変じるワンダ

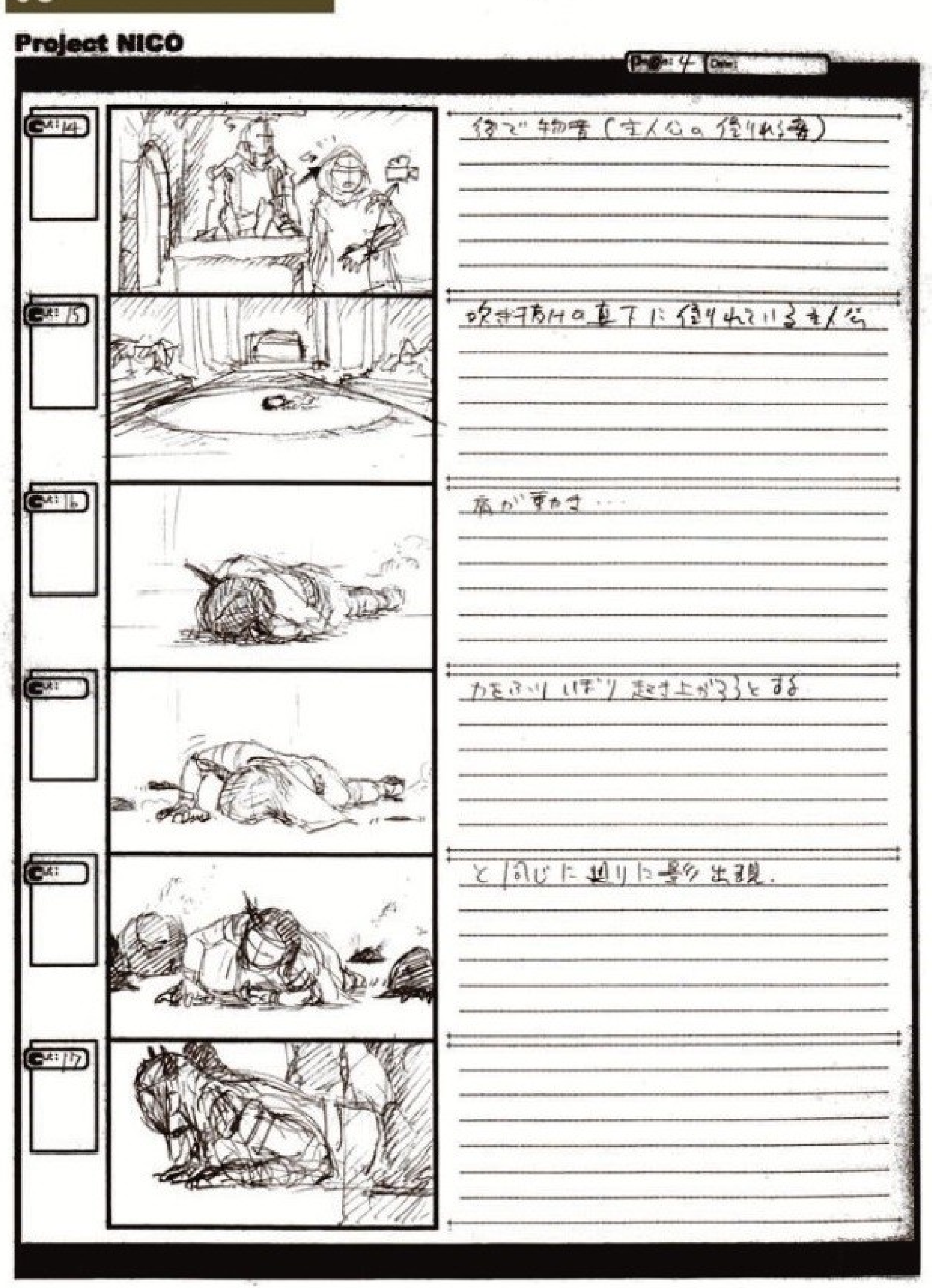
01



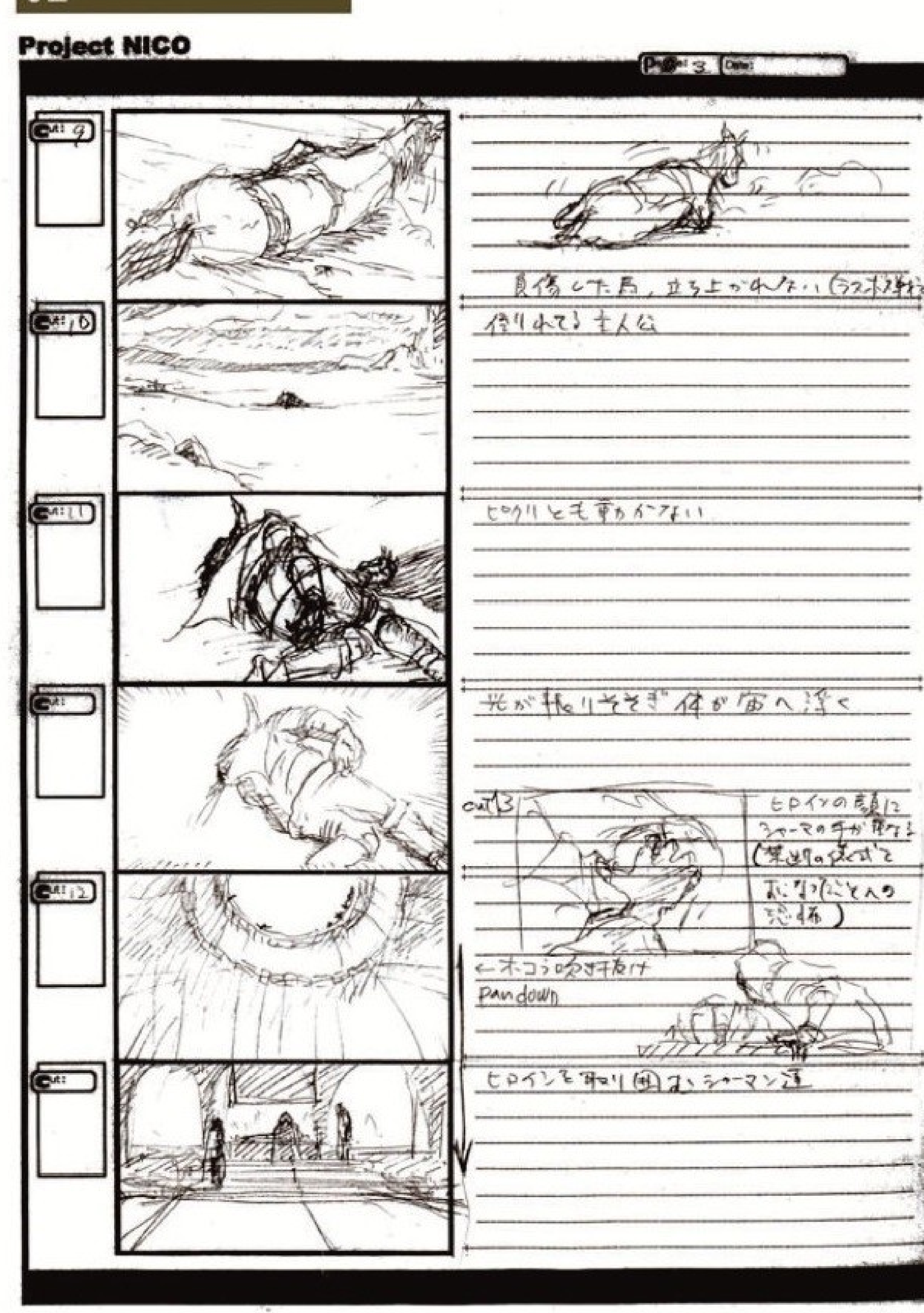
03



03



02



モノの元へ向かおうとするワンダ

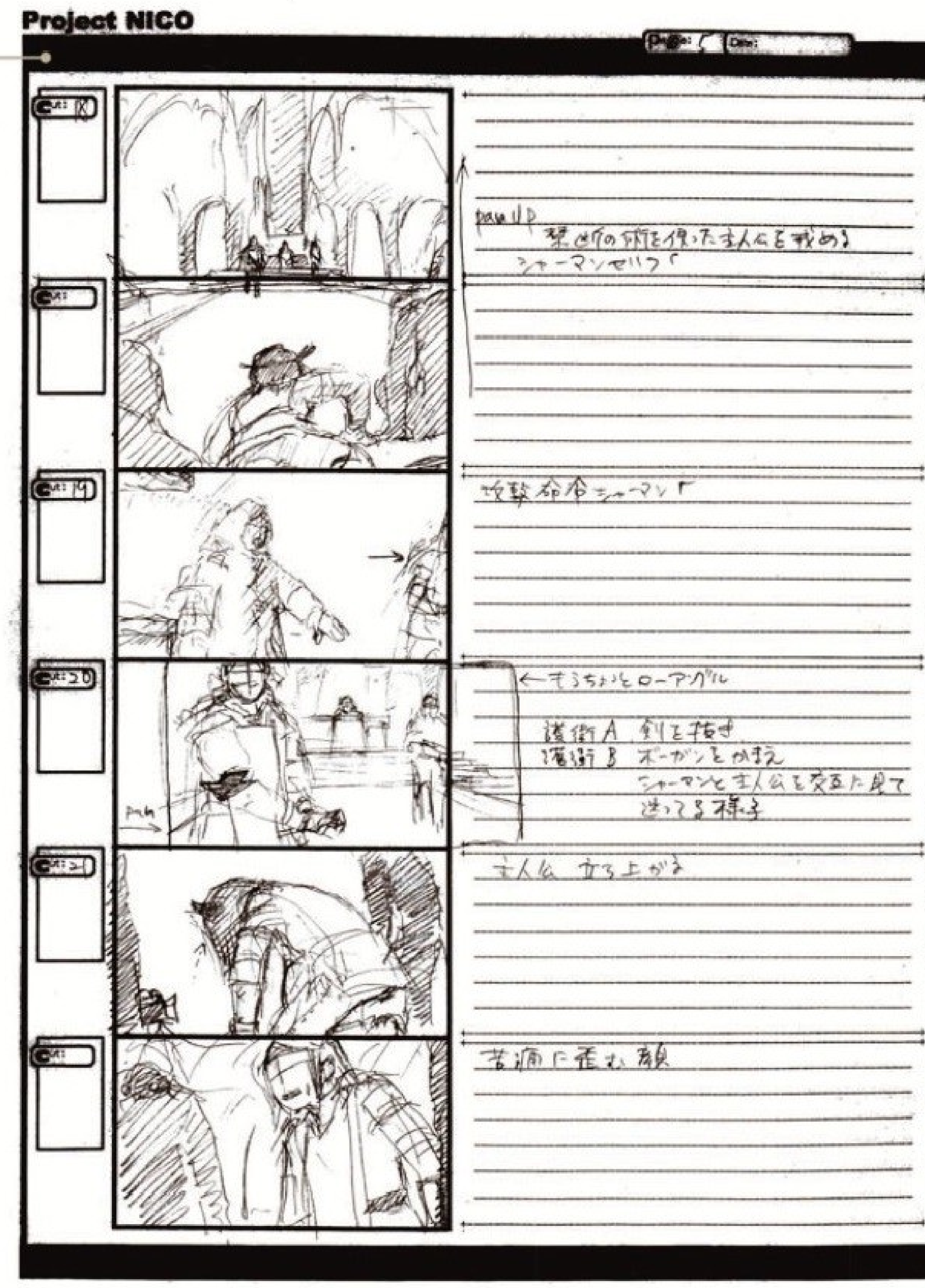




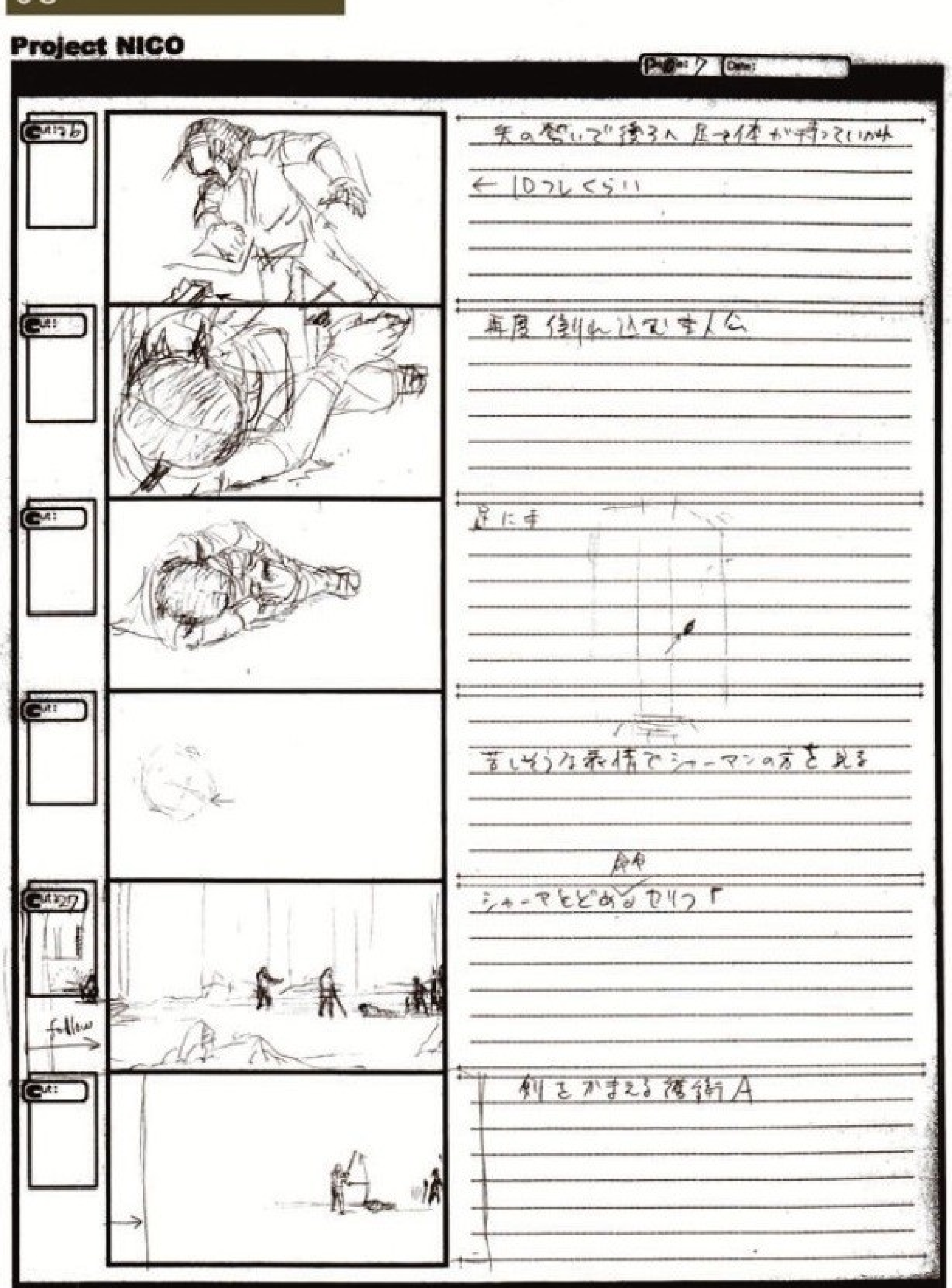


最後の巨像を倒したのち、祠へと転送されるワンダ。禁忌を破った者を追ってきたエモンは、ワンダを激しく叱責する。ワンダの体は人間ではないものに代わりつつあった。

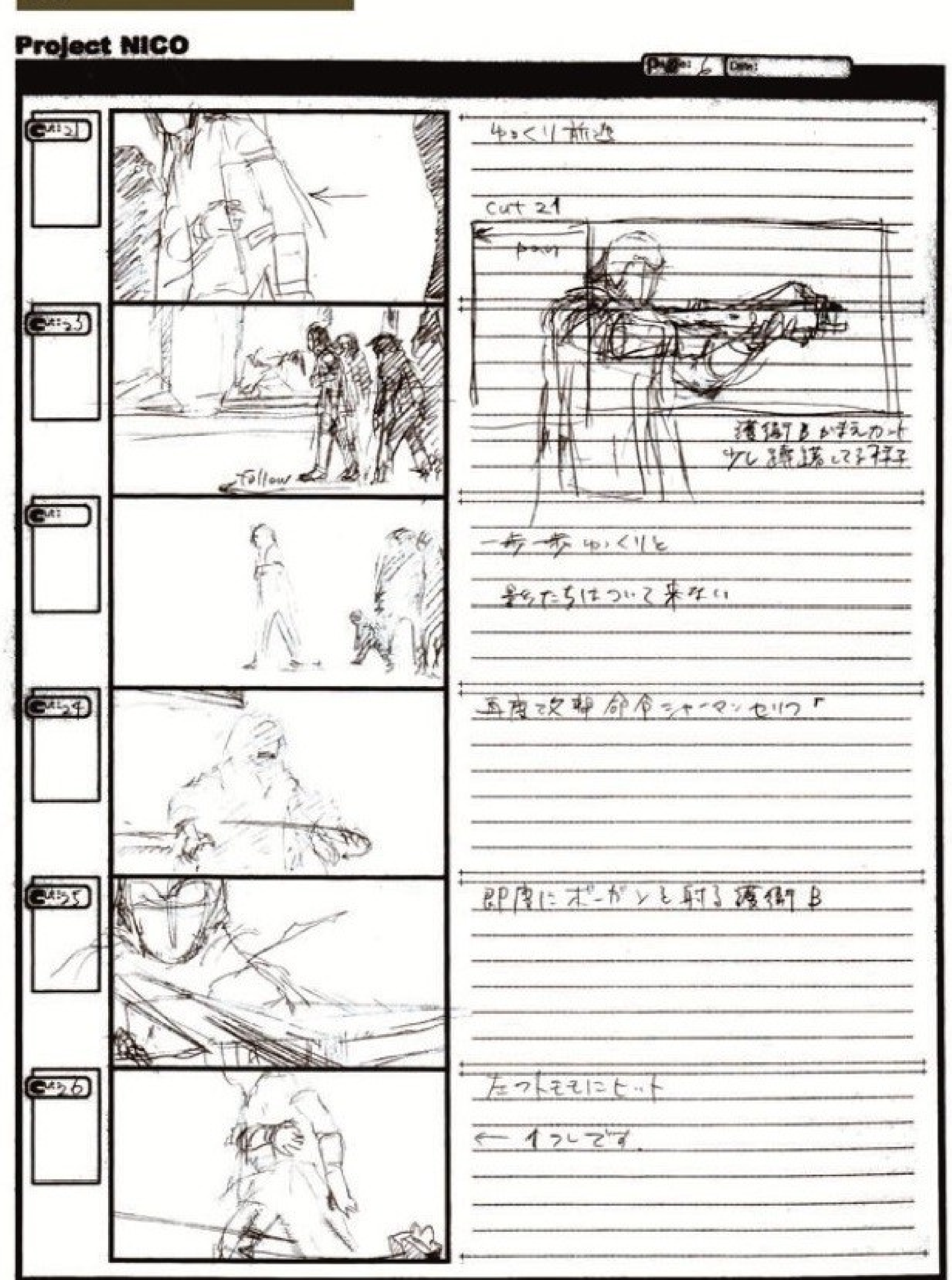
04



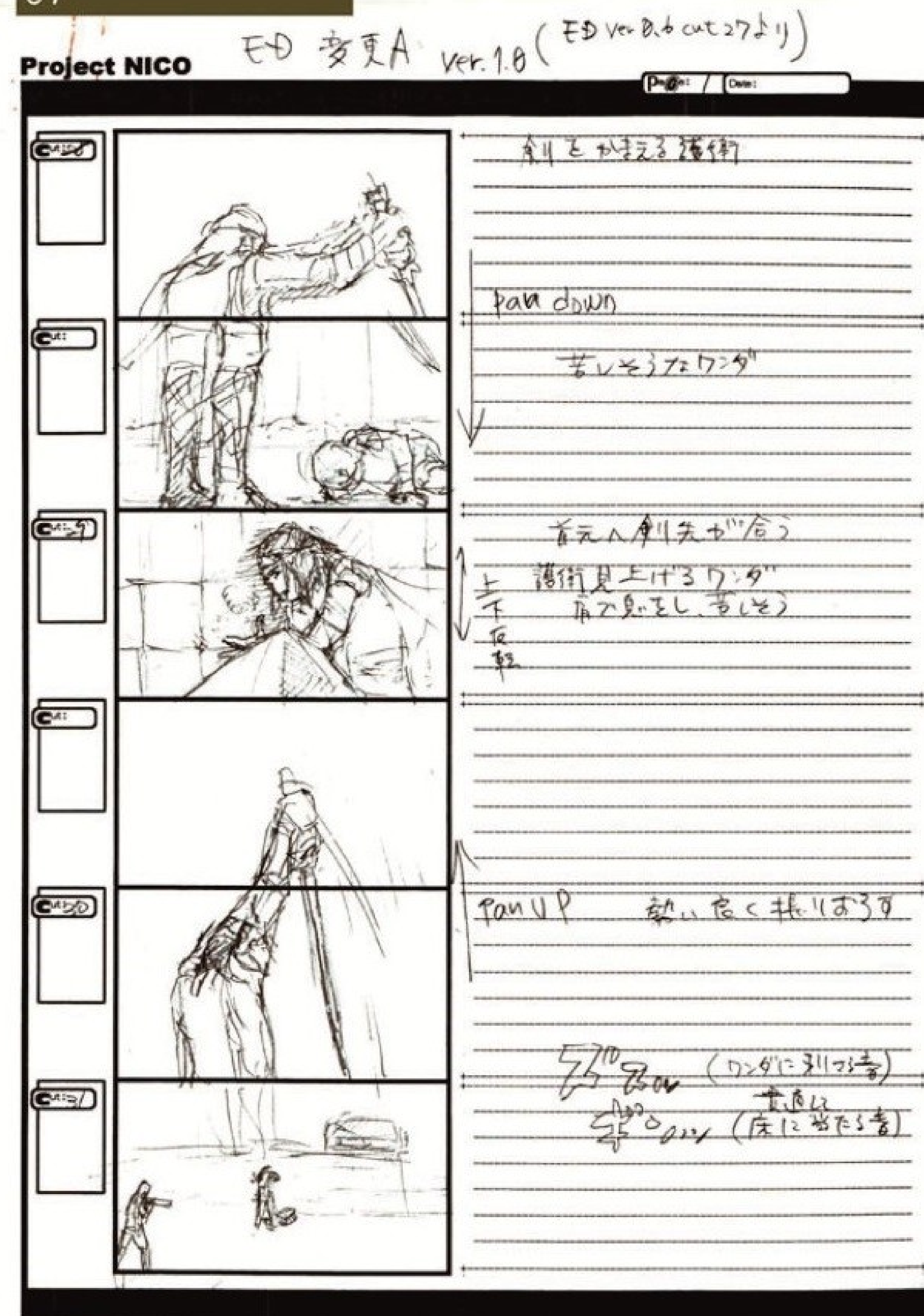
06



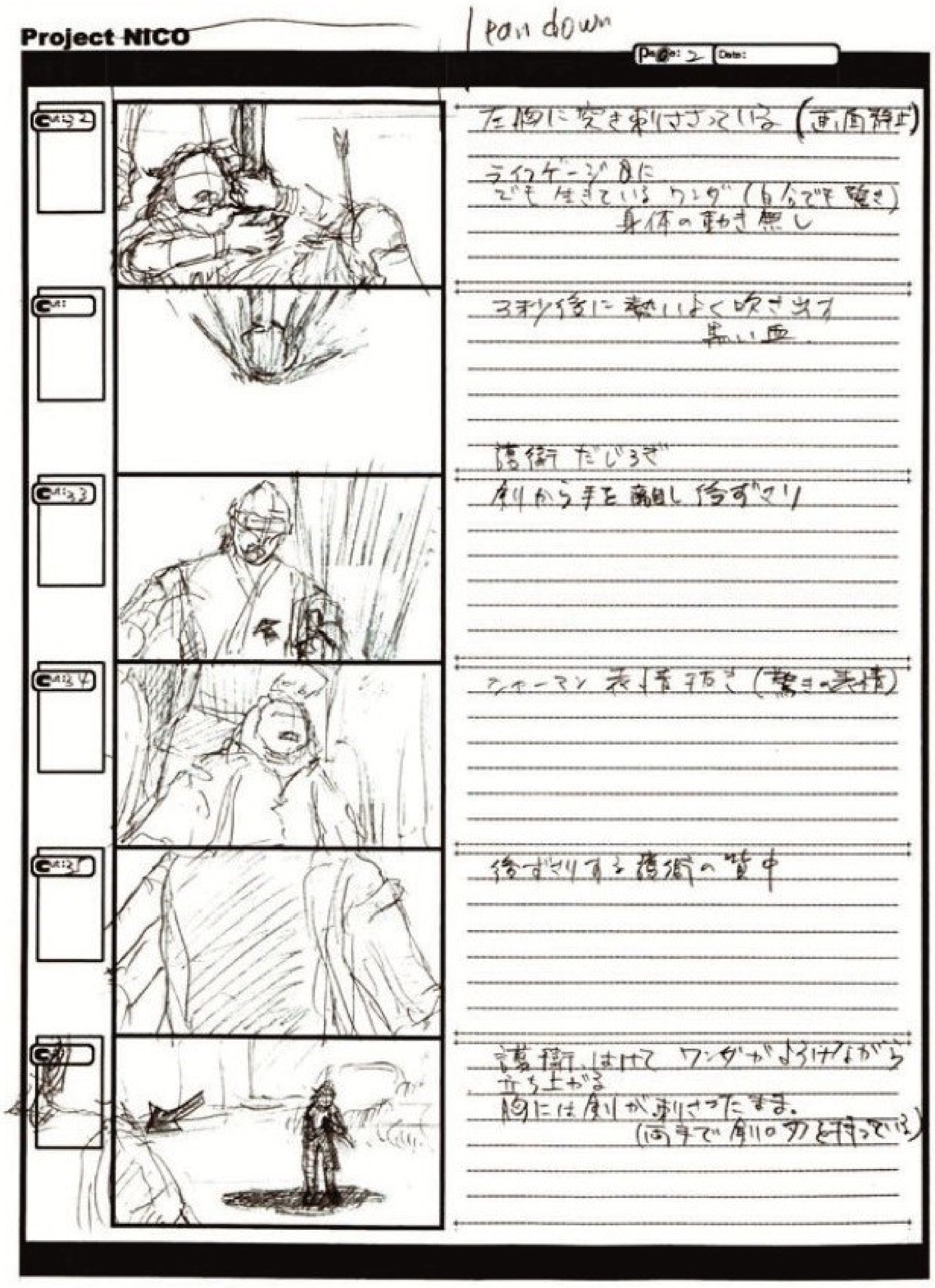
05



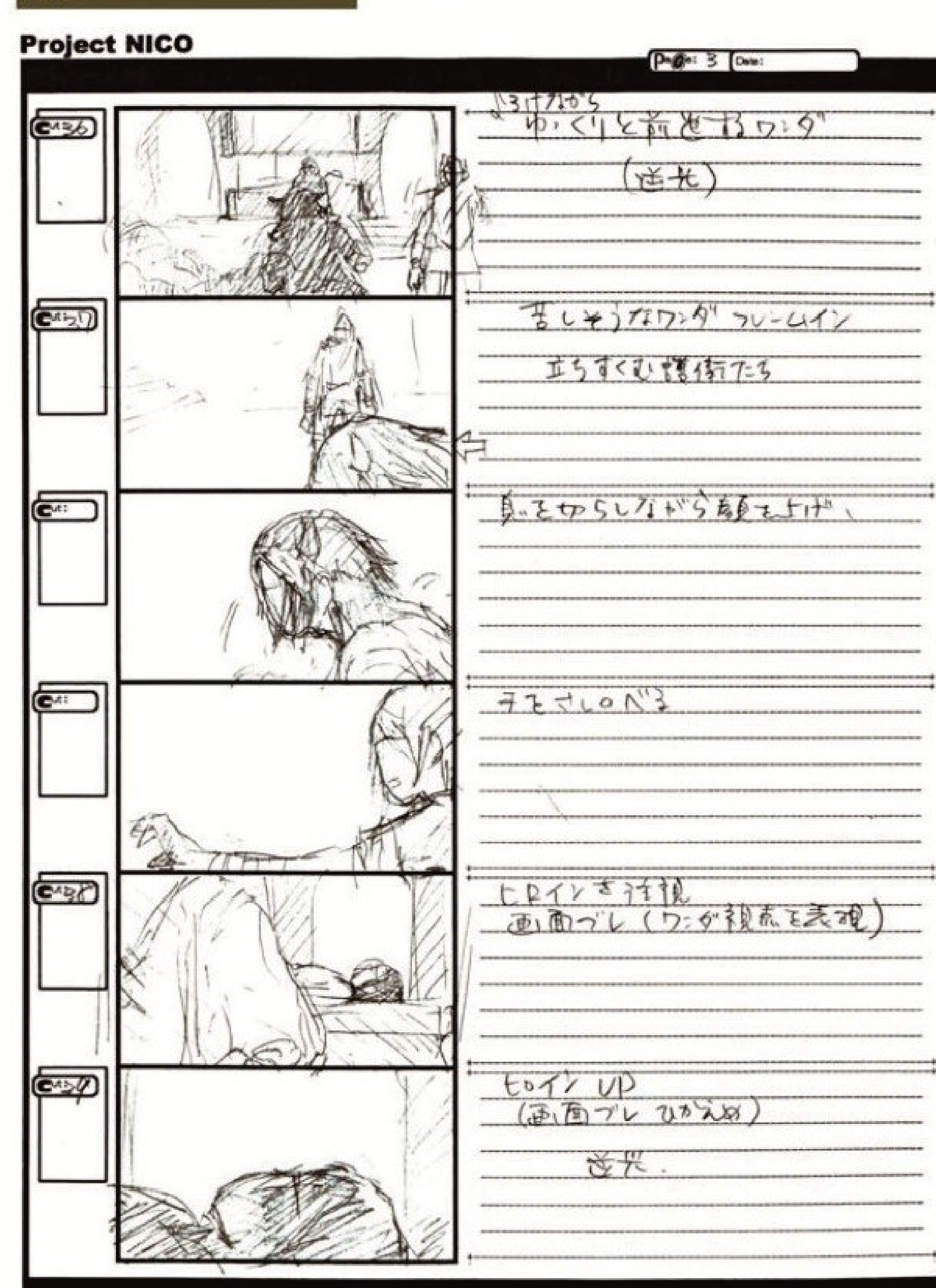
07


Project NICO
剣をかまえる護衛
pan down
苦しそうなワンダ
首元へ剣先が合う
護衛見上げるワンダ
肩で息をし、苦しそう
pan UP
勢いよく振りはらう

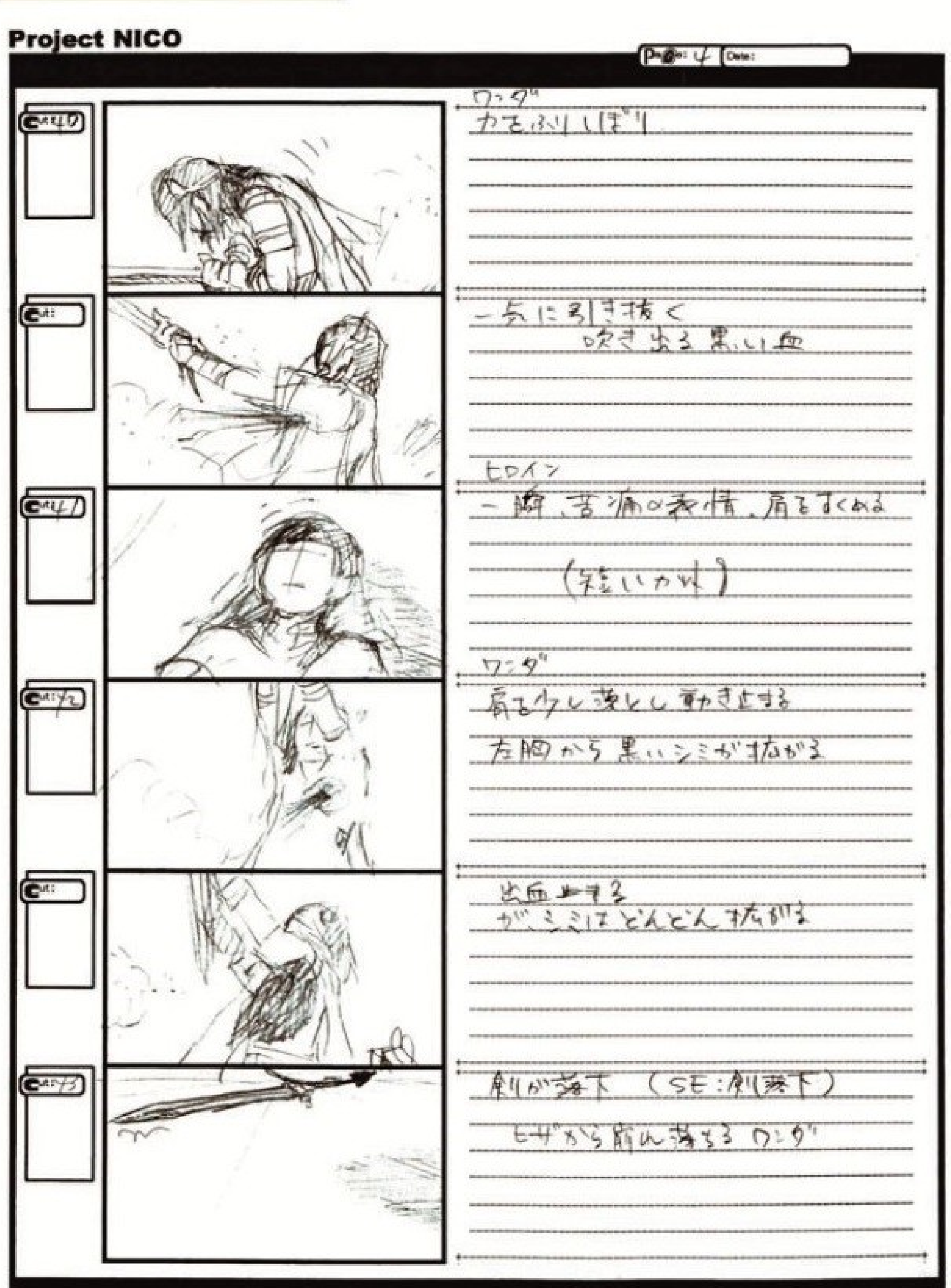
08


Project NICO
pan down
左胸に突き刺さっている（画面揺れ）
ライフゲージ0に
でも生きているワンダ（自分でも驚き）
身体の動き無し
一気に勢いよく吹き出す
黒い血
護衛たじろぎ
剣から手を離し後ずさり
シャーマン 表情持ち（驚きの表情）
後ずさりする護衛の背中
護衛はけてワンダがよろけながら立ち上がる
胸には剣が刺さったまま。

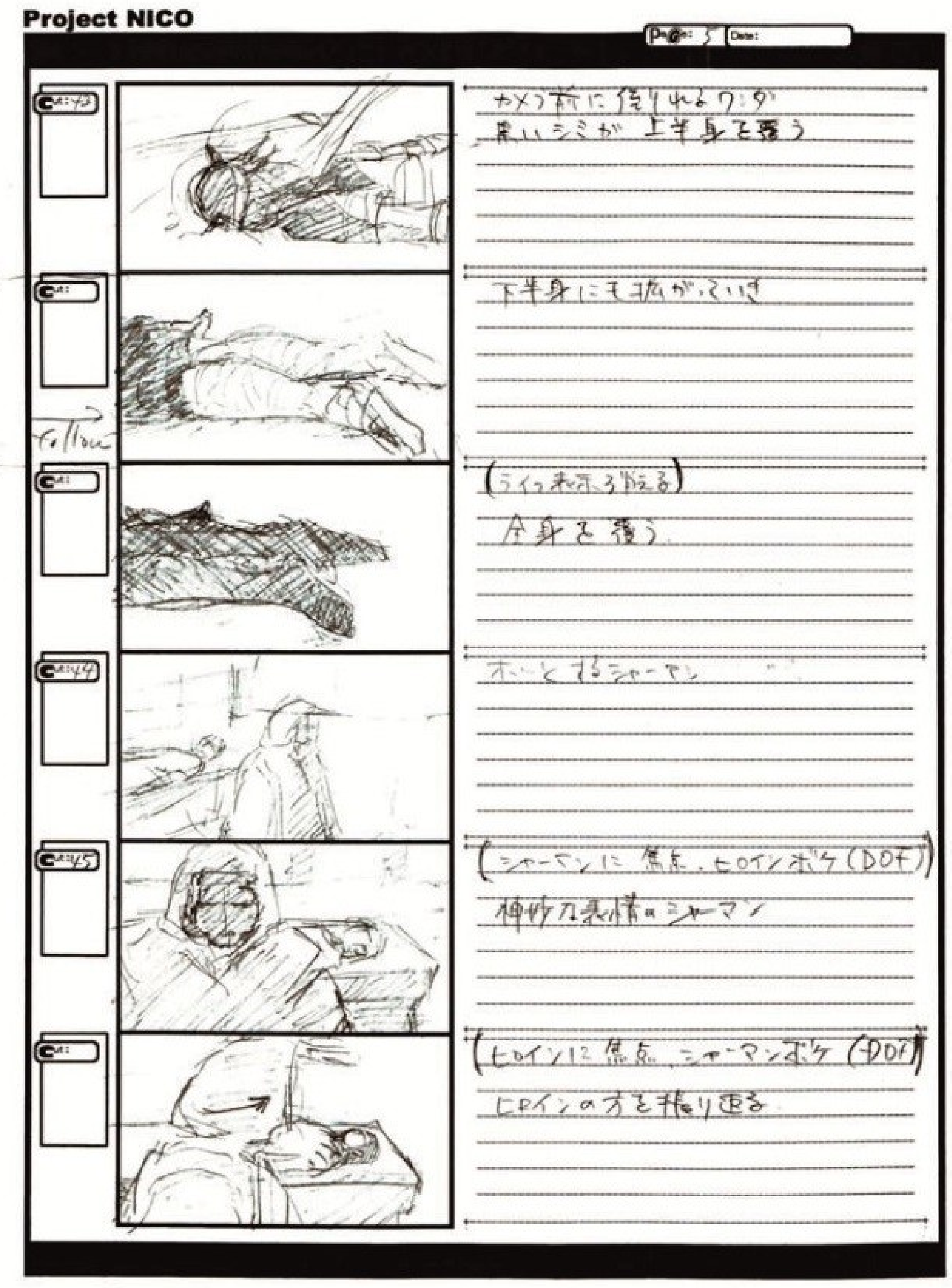
09


Project NICO
ゆっくりと前進するワンダ
（逆光）
苦しそうなワンダ フレームイン
立ちすくむ護衛たち
息をきらしながら顔を上げ、
手をさしのべる
ヒロインを注視
画面ブレ（ワンダ視点を表現）
ヒロイン UP
（画面ブレ ひかえめ）
逆光。

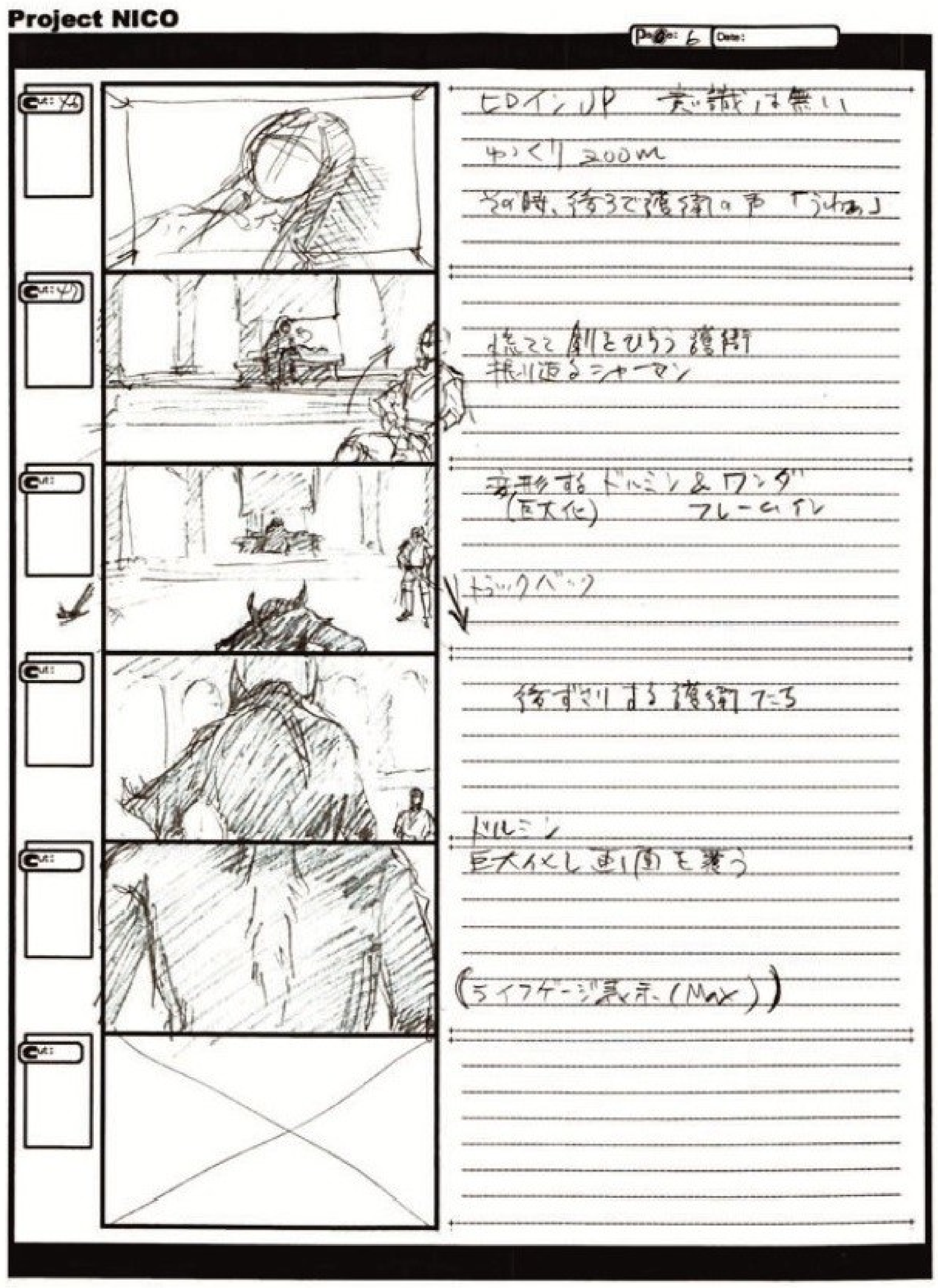
10


Project NICO
ワンダ
力をふりしぼり
一気に引き抜く
吹き出る黒い血
ヒロイン
一瞬、苦痛の表情、肩をすくめる
（短いカット）
ワンダ
肩を少し落とし動き止まる
左胸から黒いシミが拡がる
出血止まる
が、シミはどんどん拡がる
剣が落下（SE：剣落下）
ヒザから崩れ落ちるワンダ

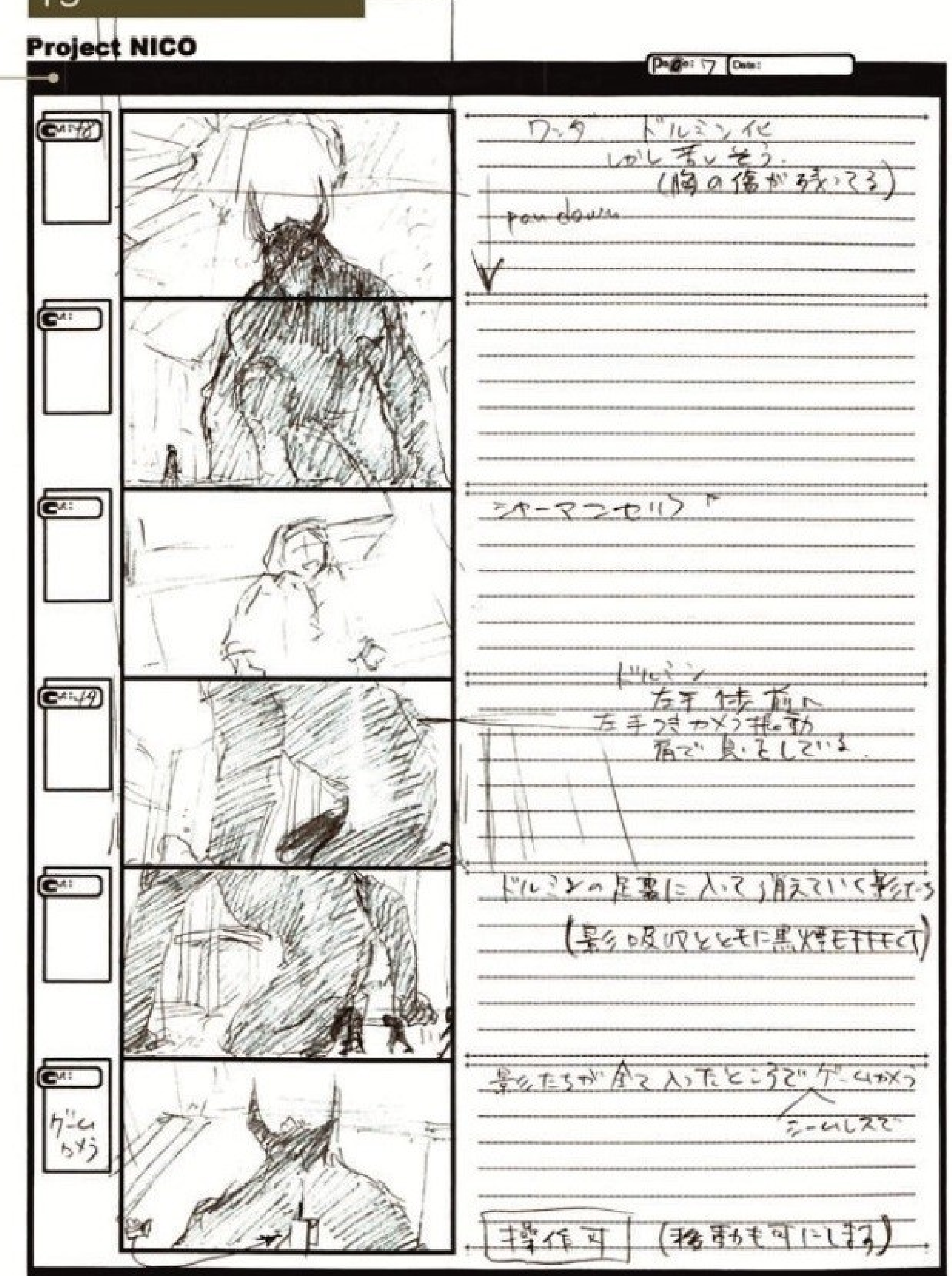
11



12



13



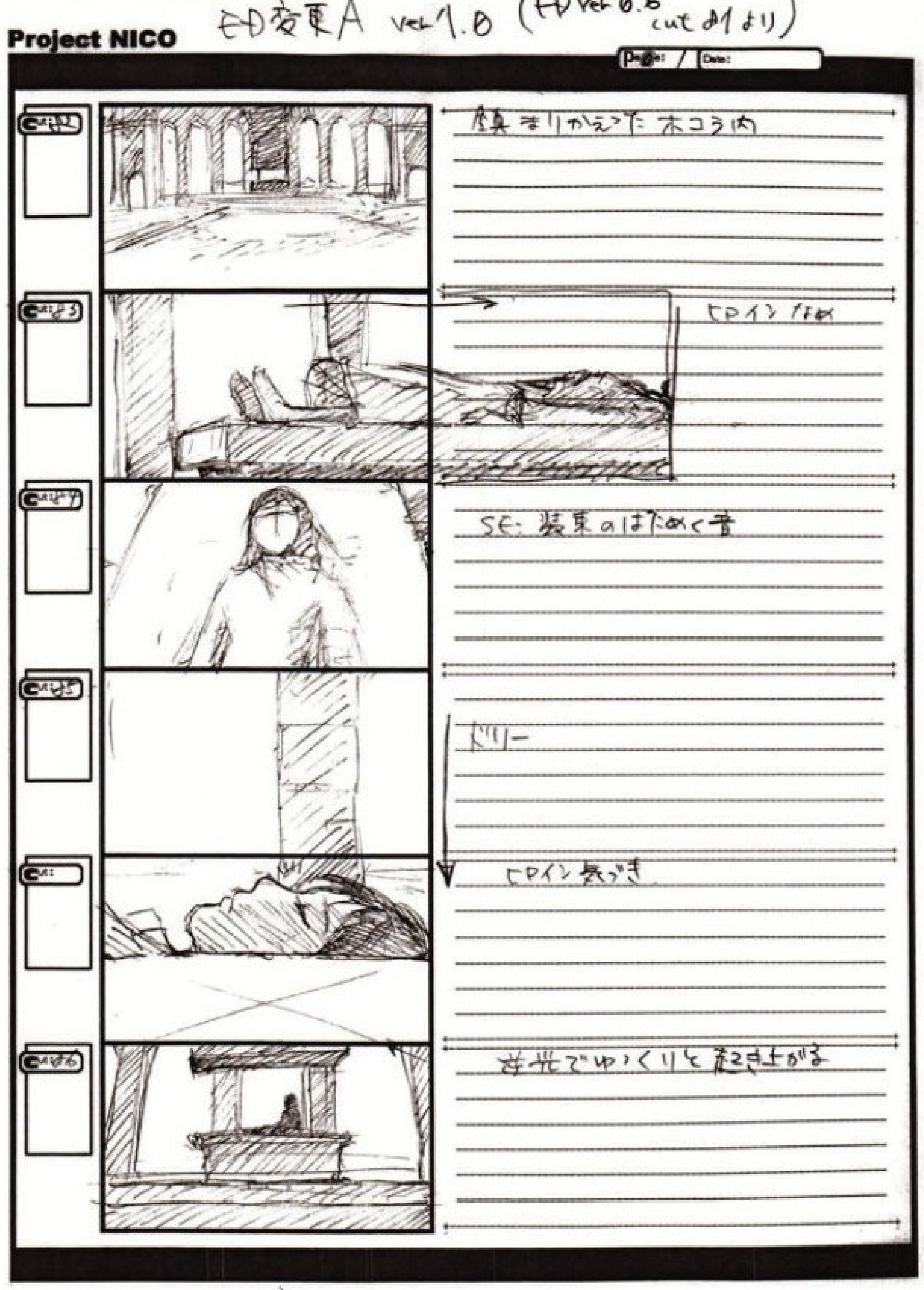
姿を現したドルミン



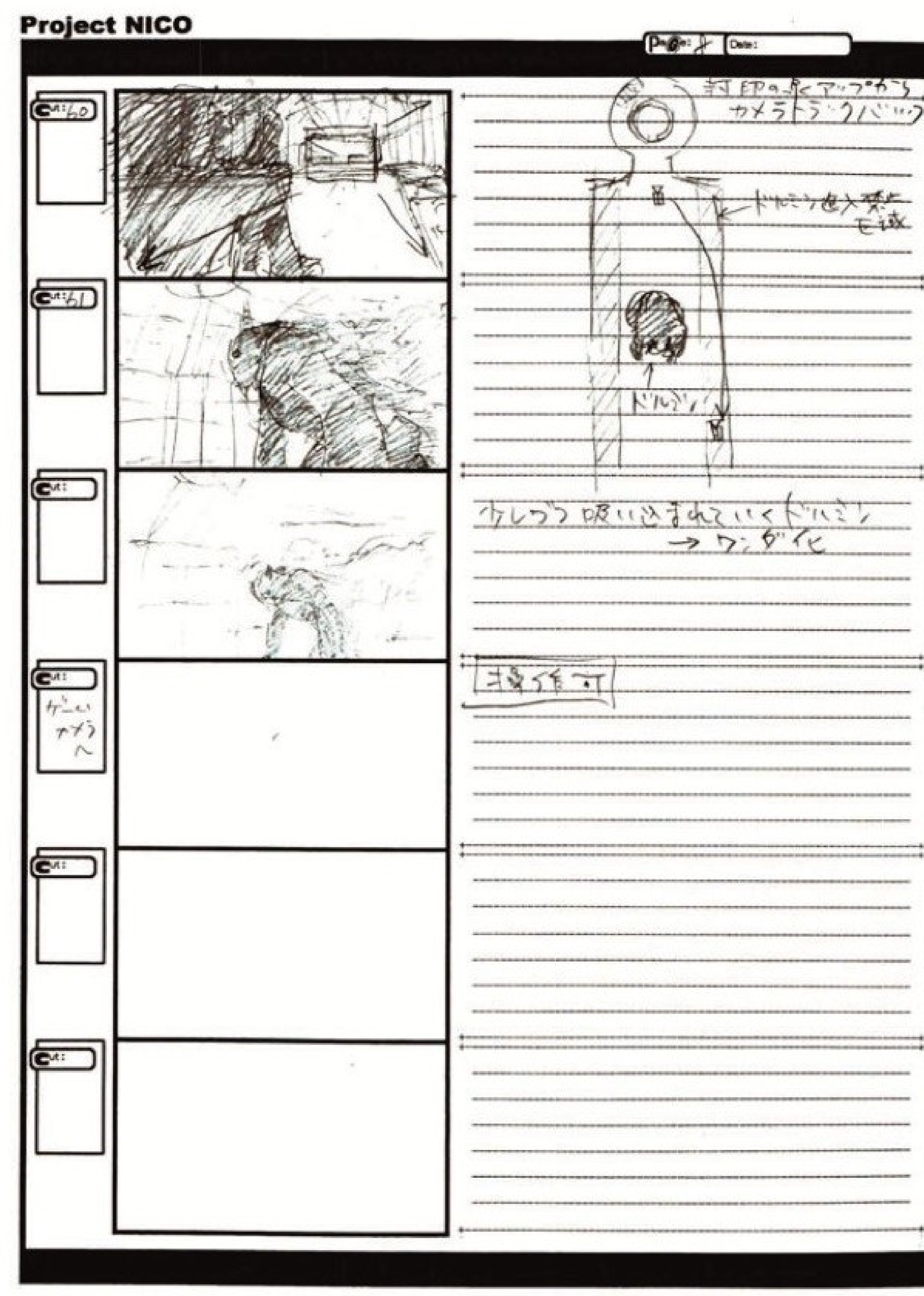
ワンダの体が影で覆われ、巨大な魔物へと変貌するシーン。魔物はドルミンと名乗り、エモンを驚愕させた。小さな影たちはドルミンの中へと入り、一体化する。

エンディング

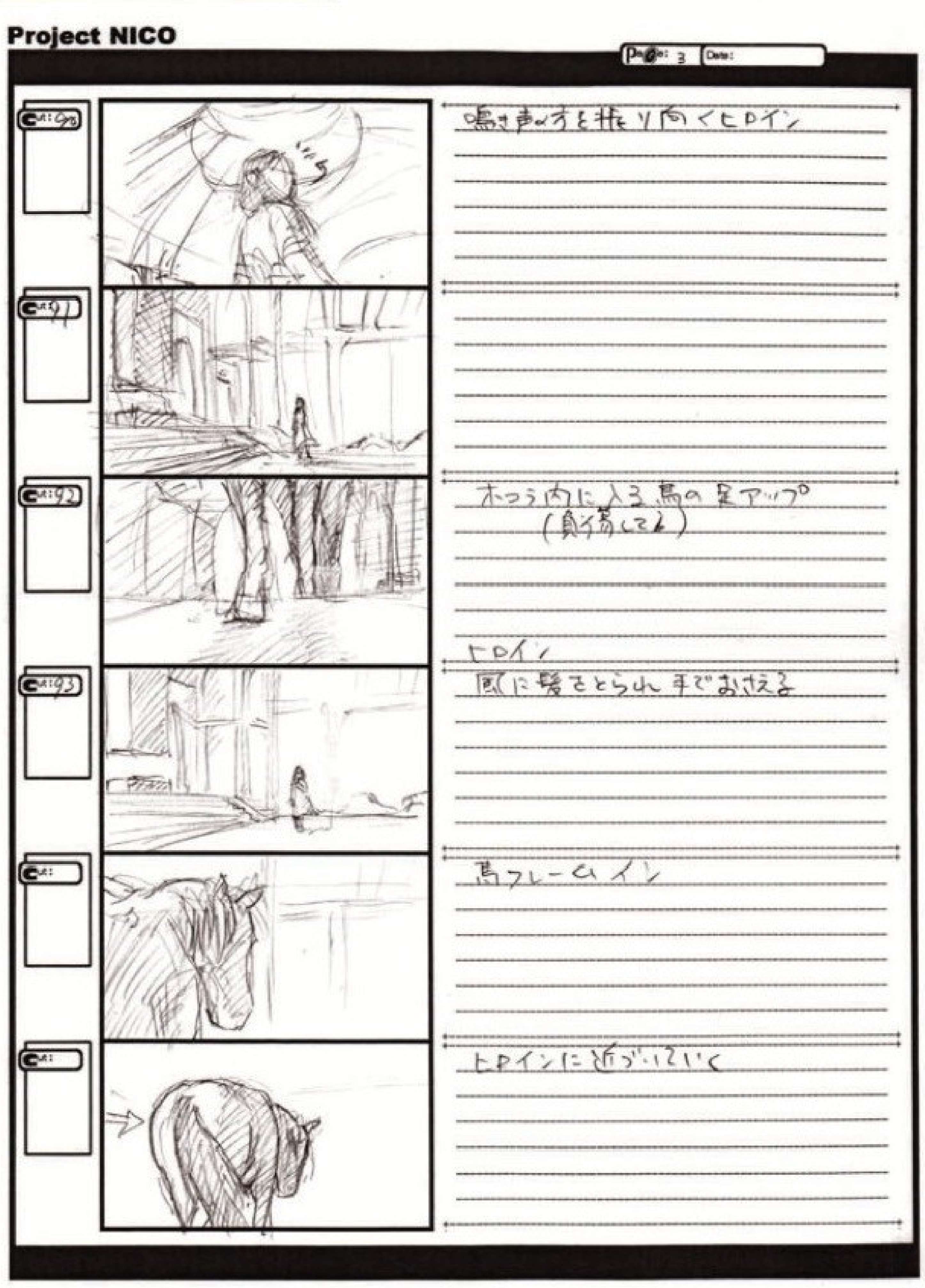
01



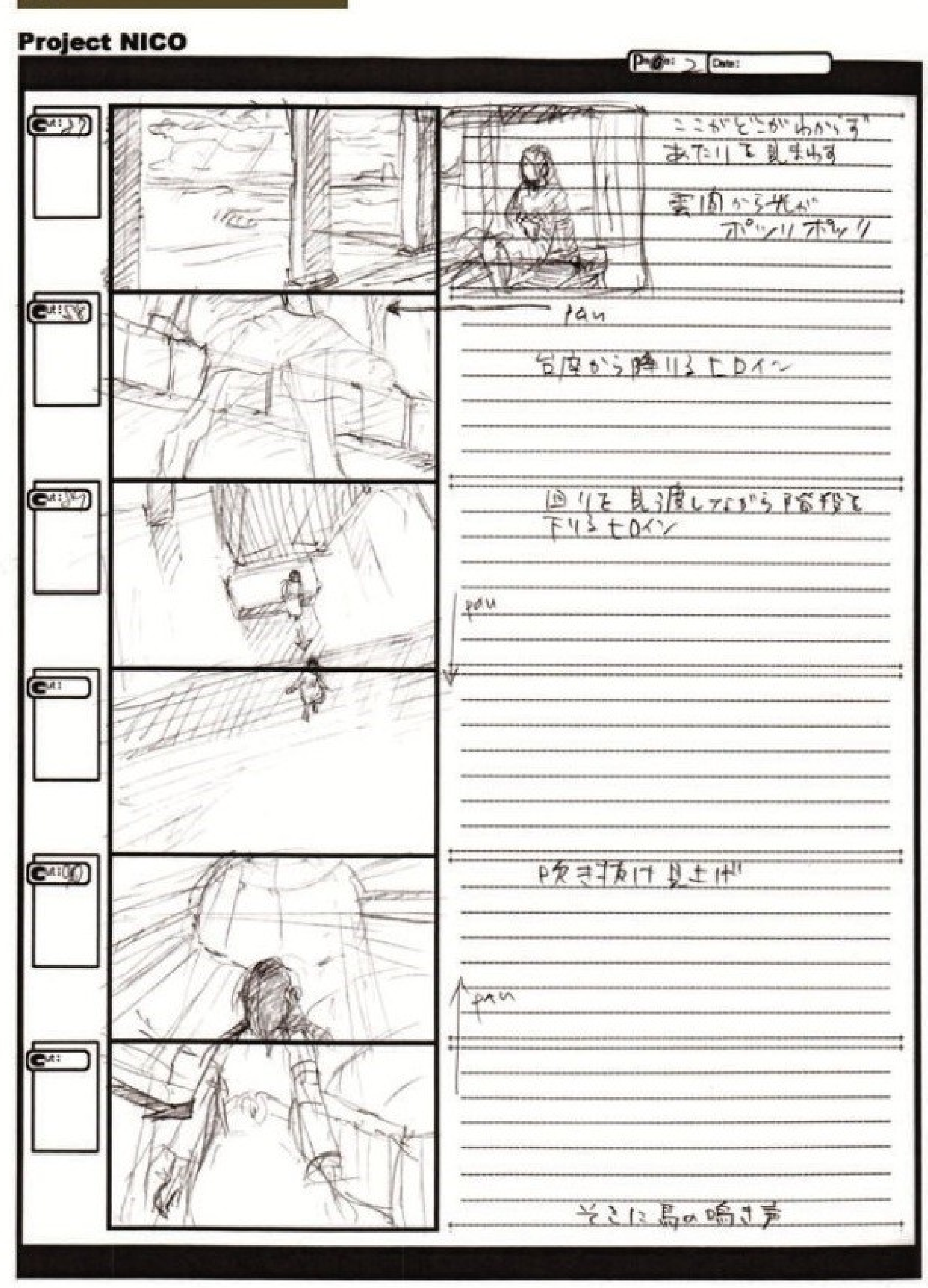
14



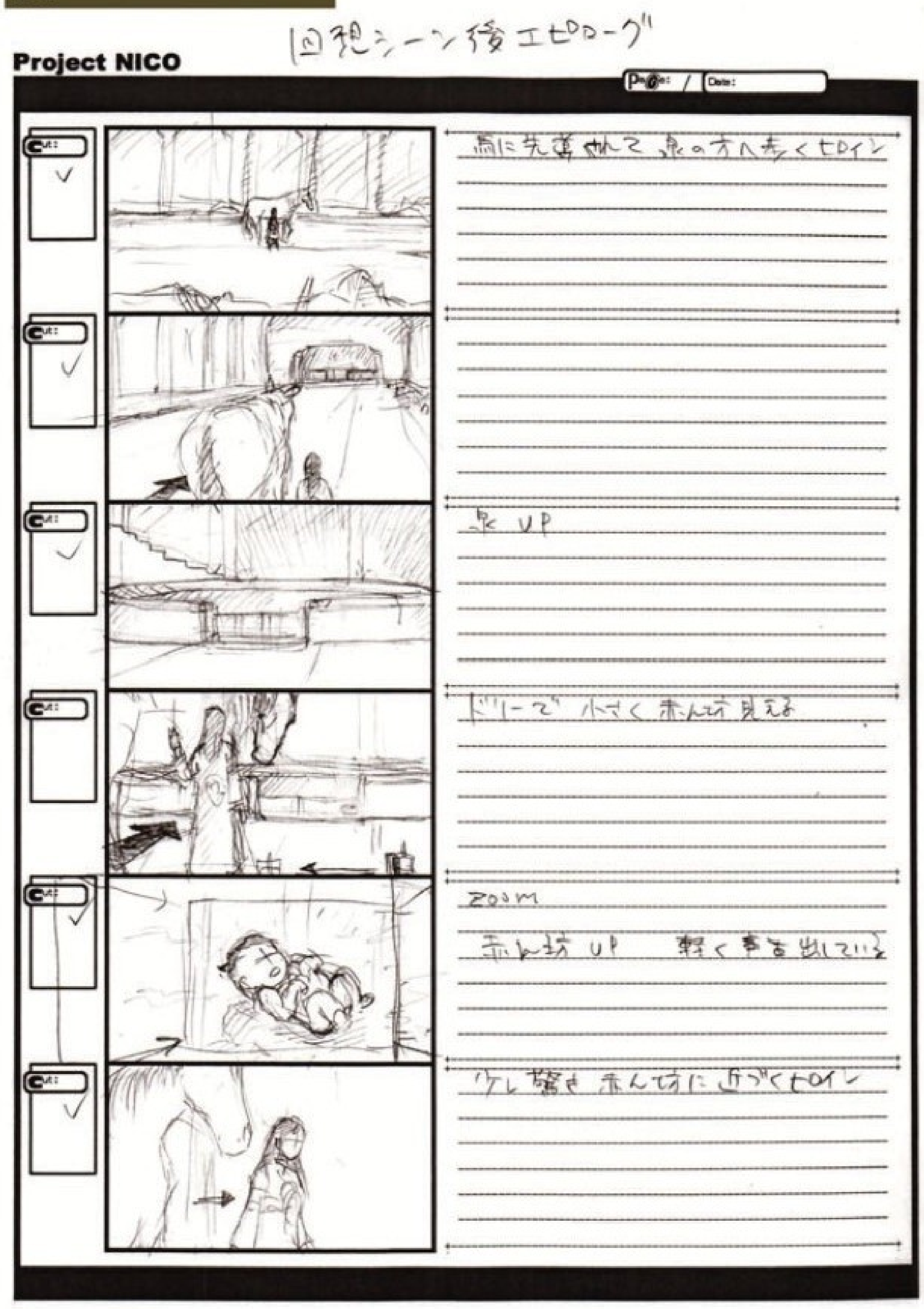
03



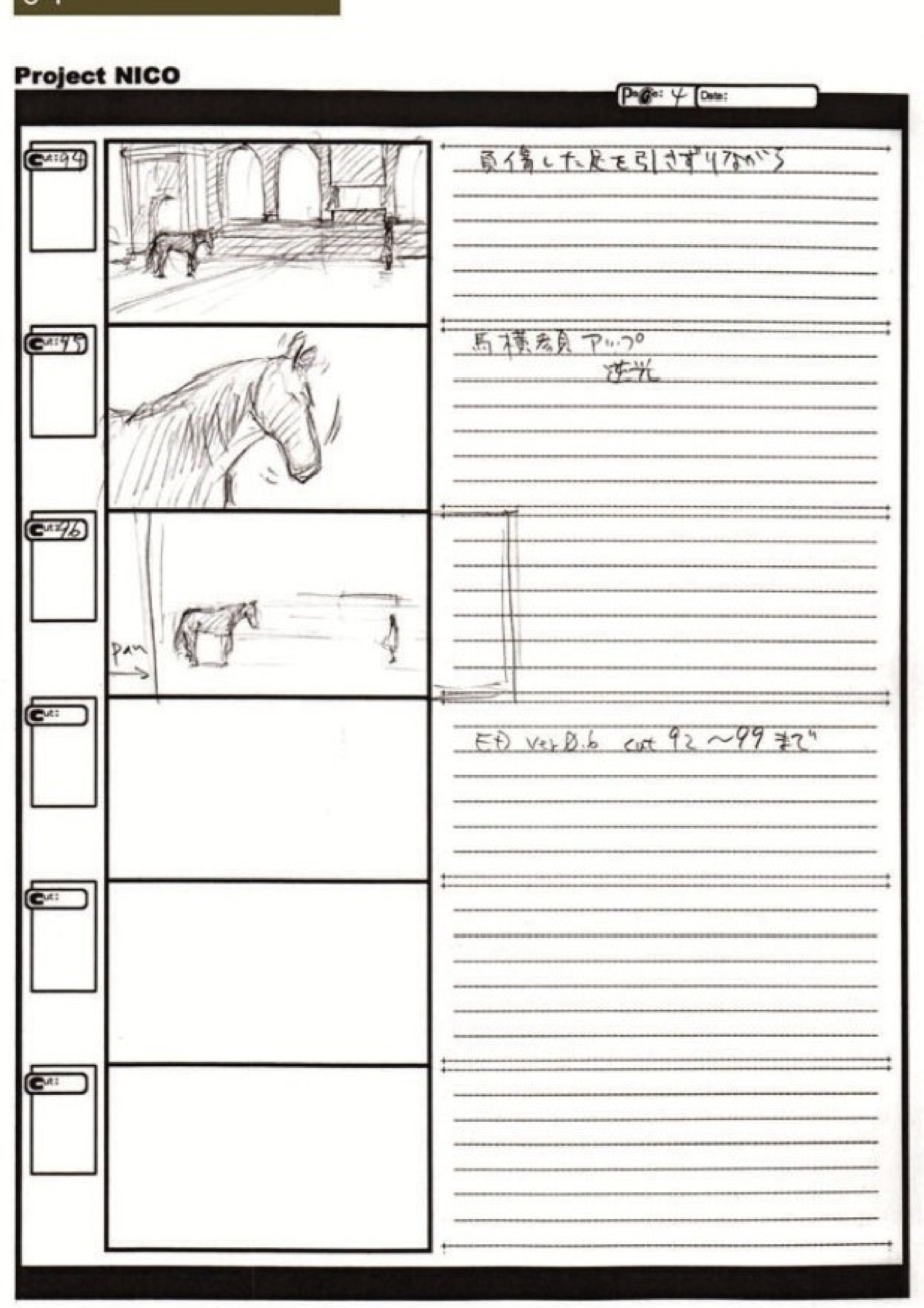
02



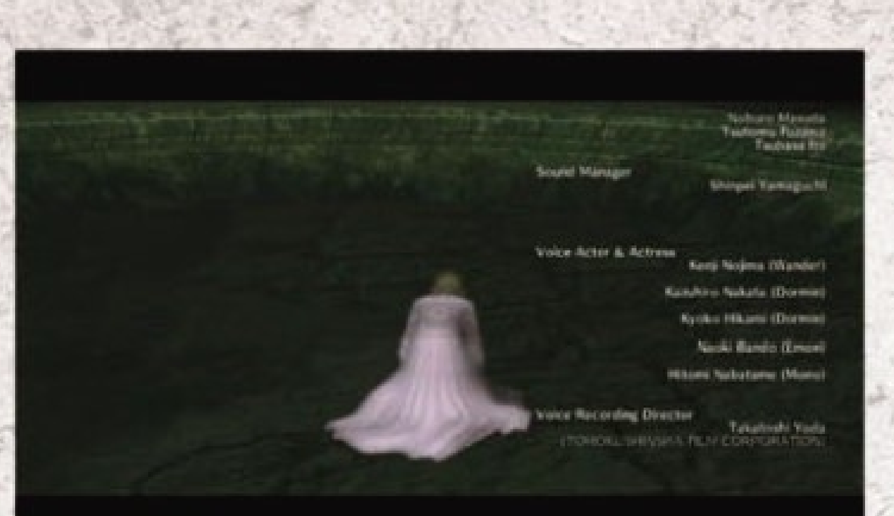
05



04



赤ん坊を抱き上げるモノ

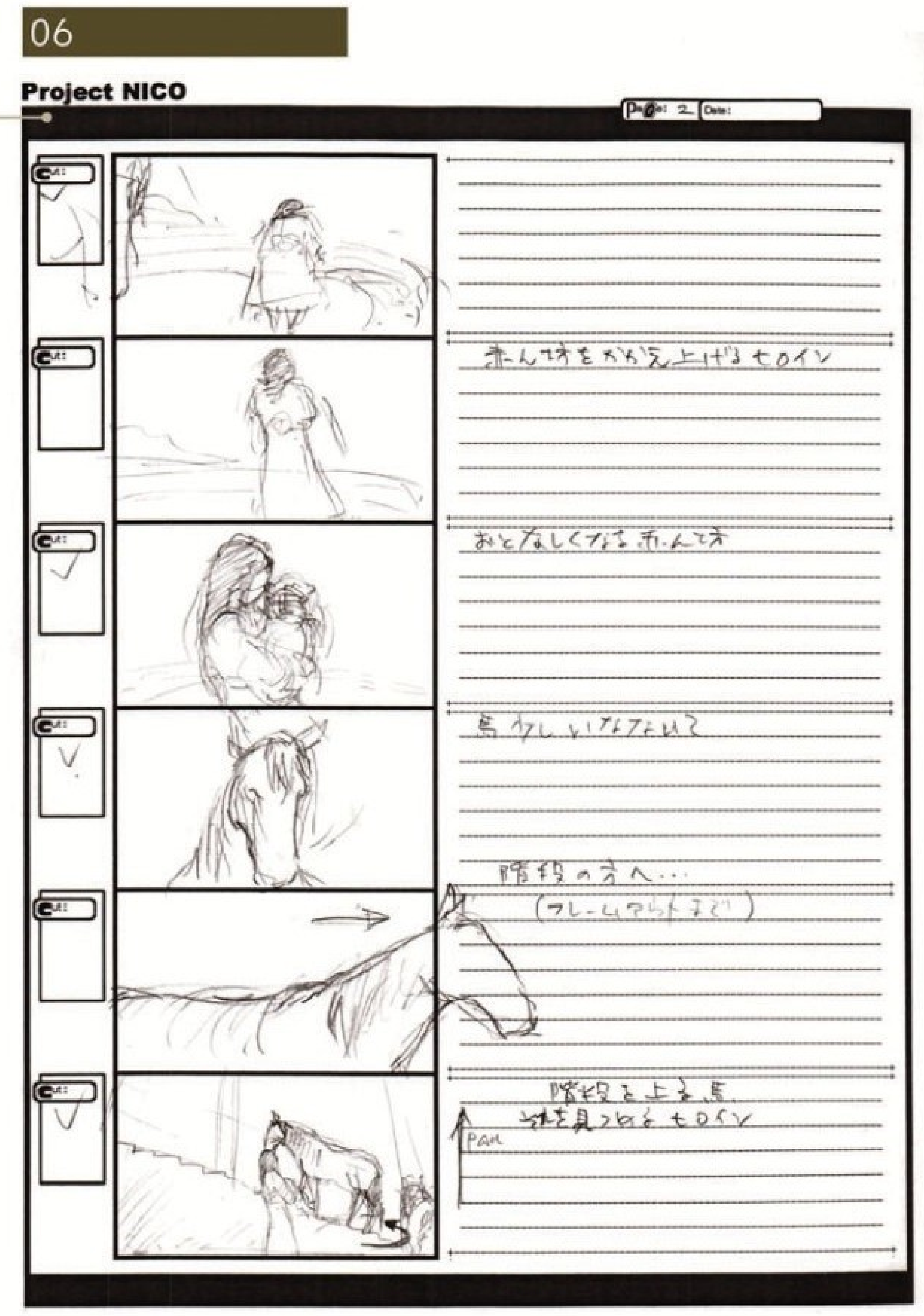




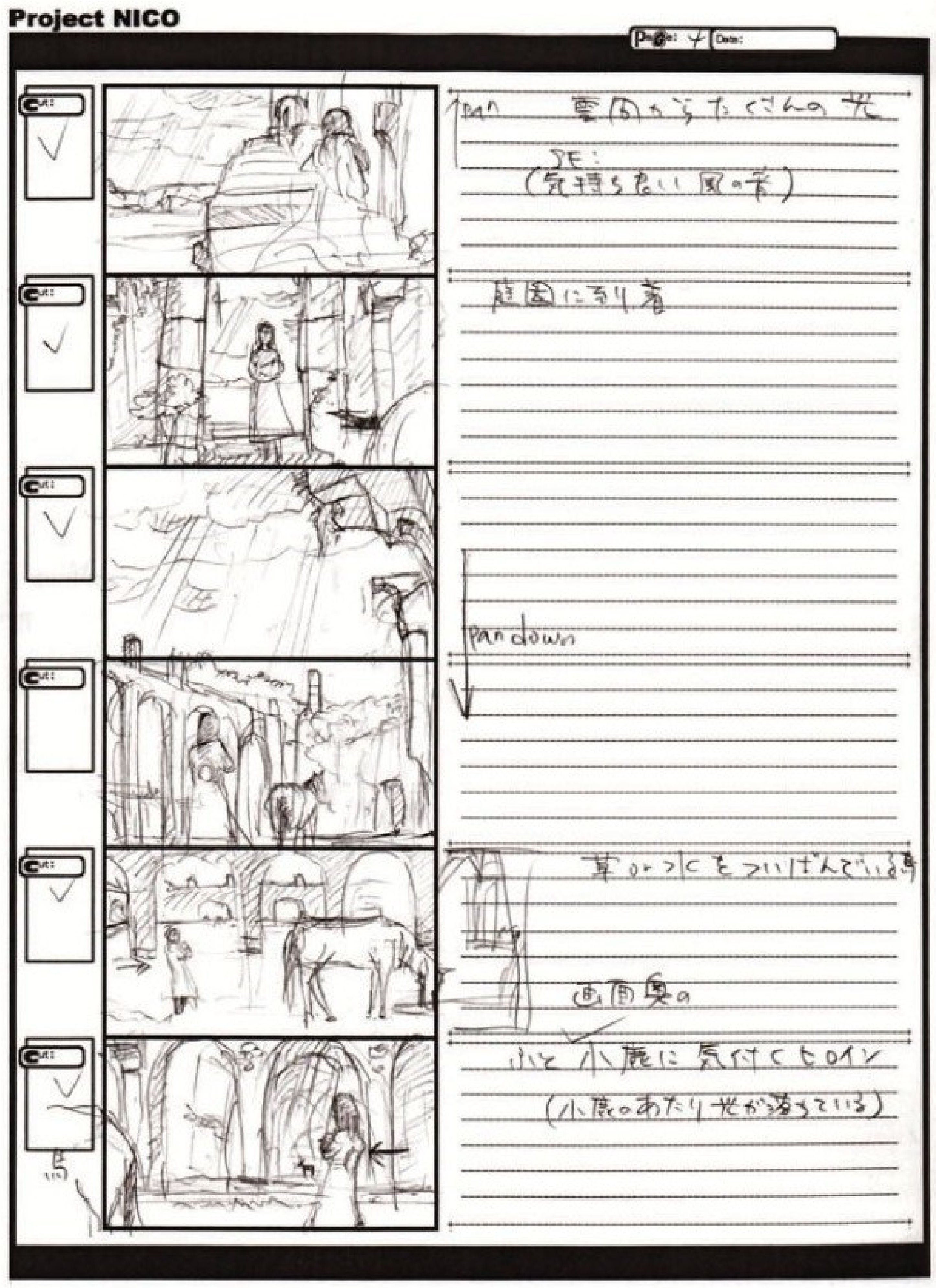


すべてが終わった後、祠の奥にある泉には小さな赤ん坊が残されていた。蘇ったモノは、赤ん坊を抱き上げ、アグロに導かれて祠の上部にある空中庭園へ向かう。

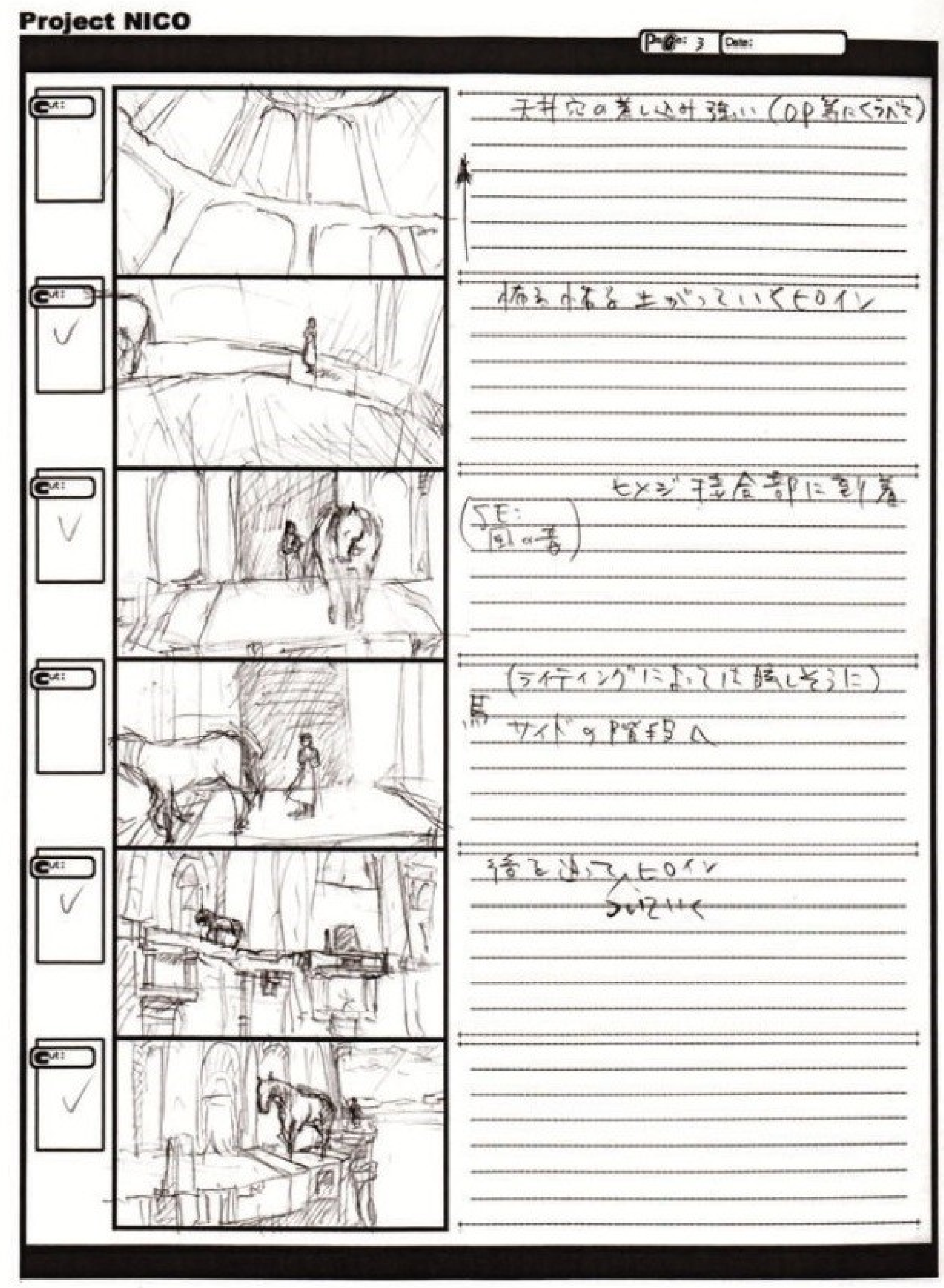
06



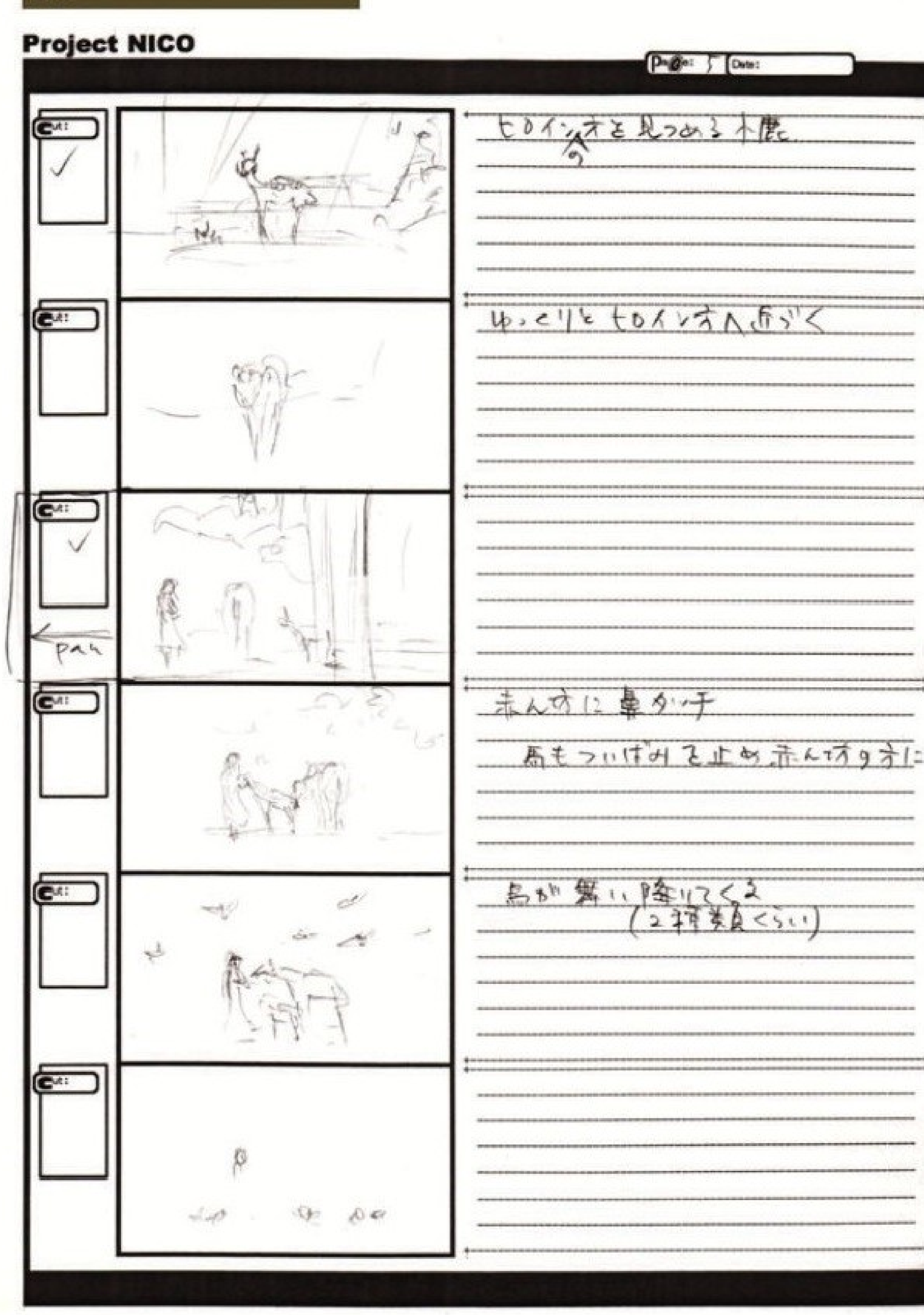
07


Project NICO
庭園に到着
Pan down
画面奥の
ふと小鹿に気付くヒロイン

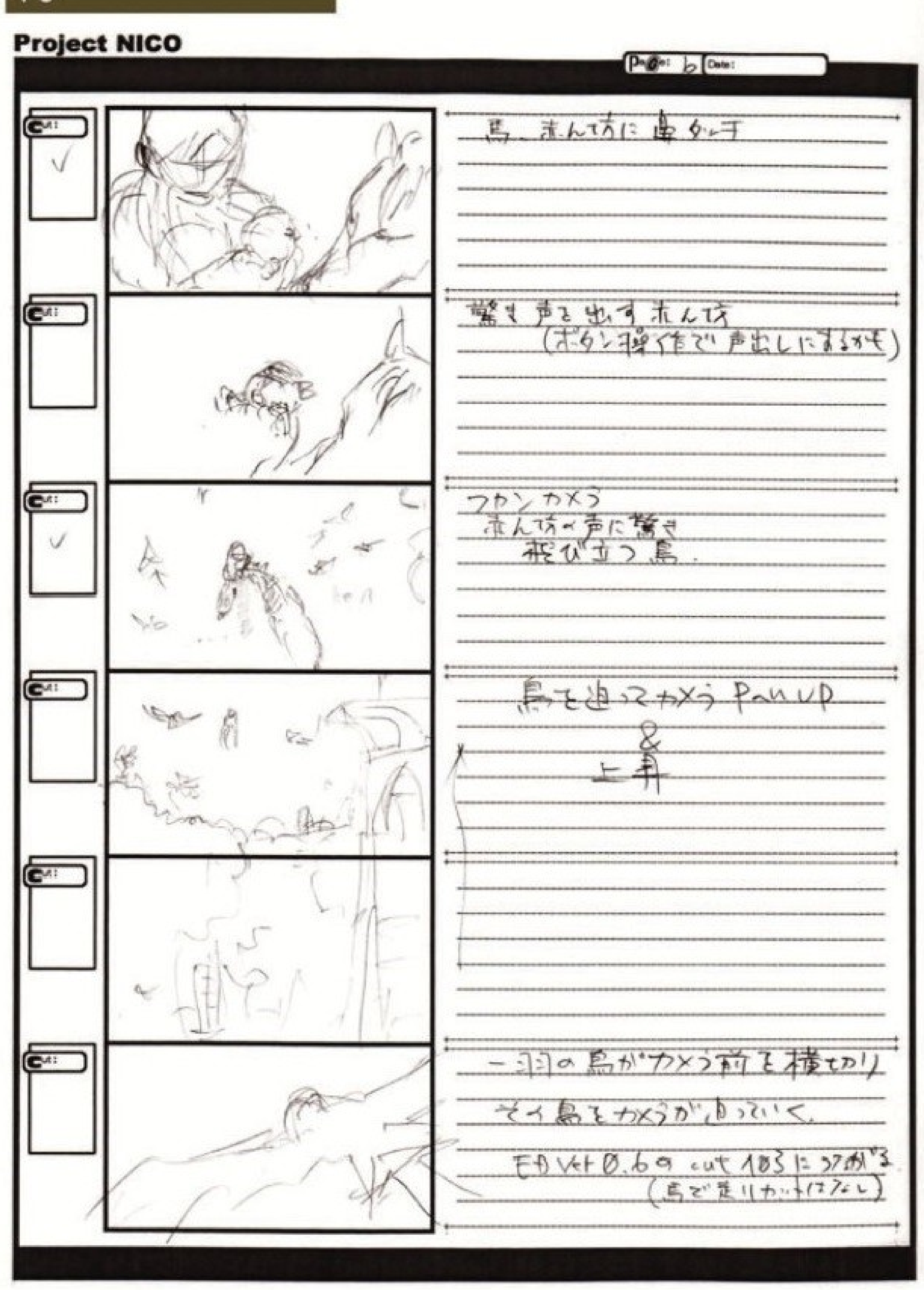
08


Project NICO
天井穴の差し込み強い
ヒメジ接合部に到着
サイドの階段へ

09

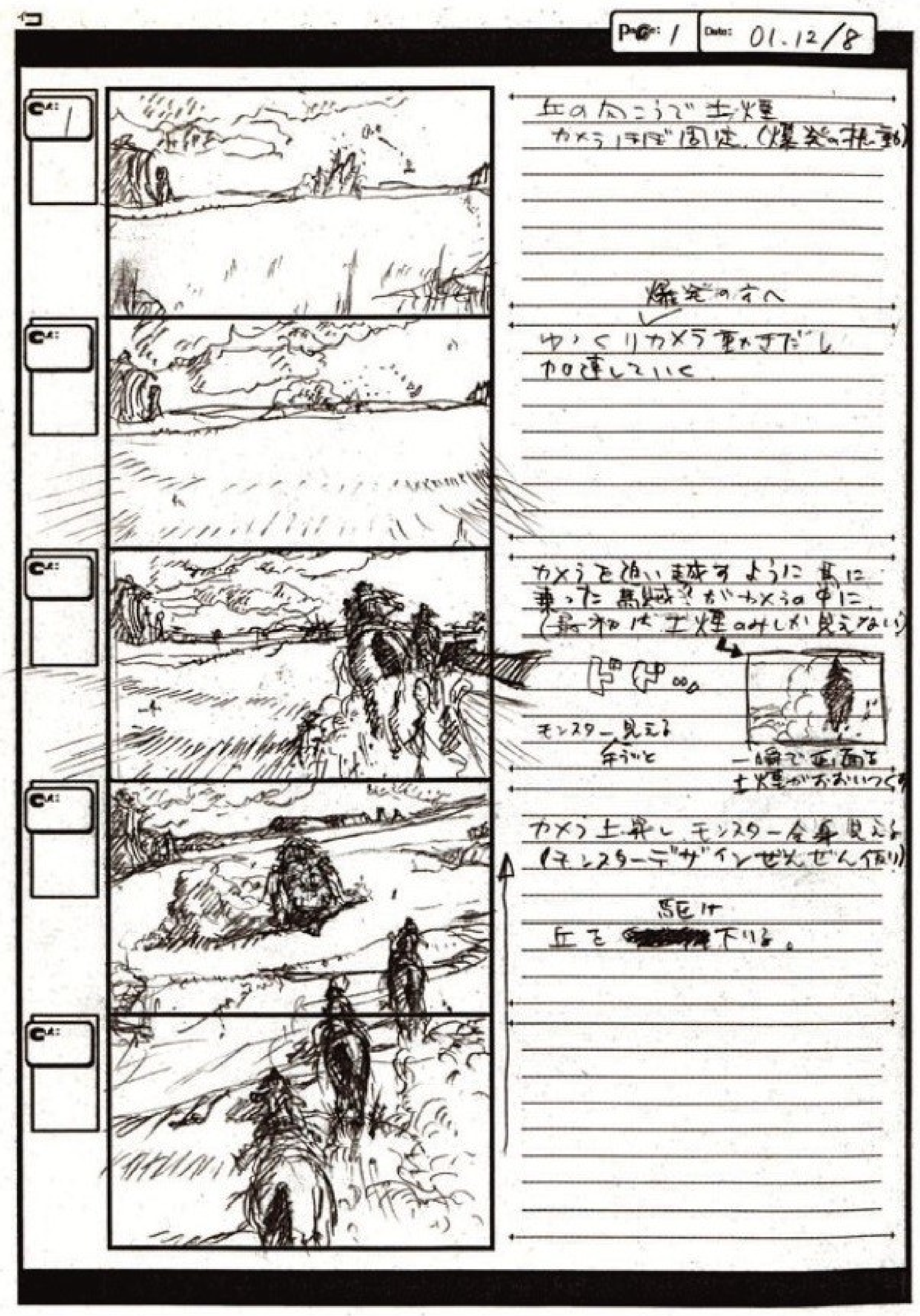

Project NICO
ゆっくりとヒロインへ近づく
Pan
赤ん坊に鼻タッチ

10

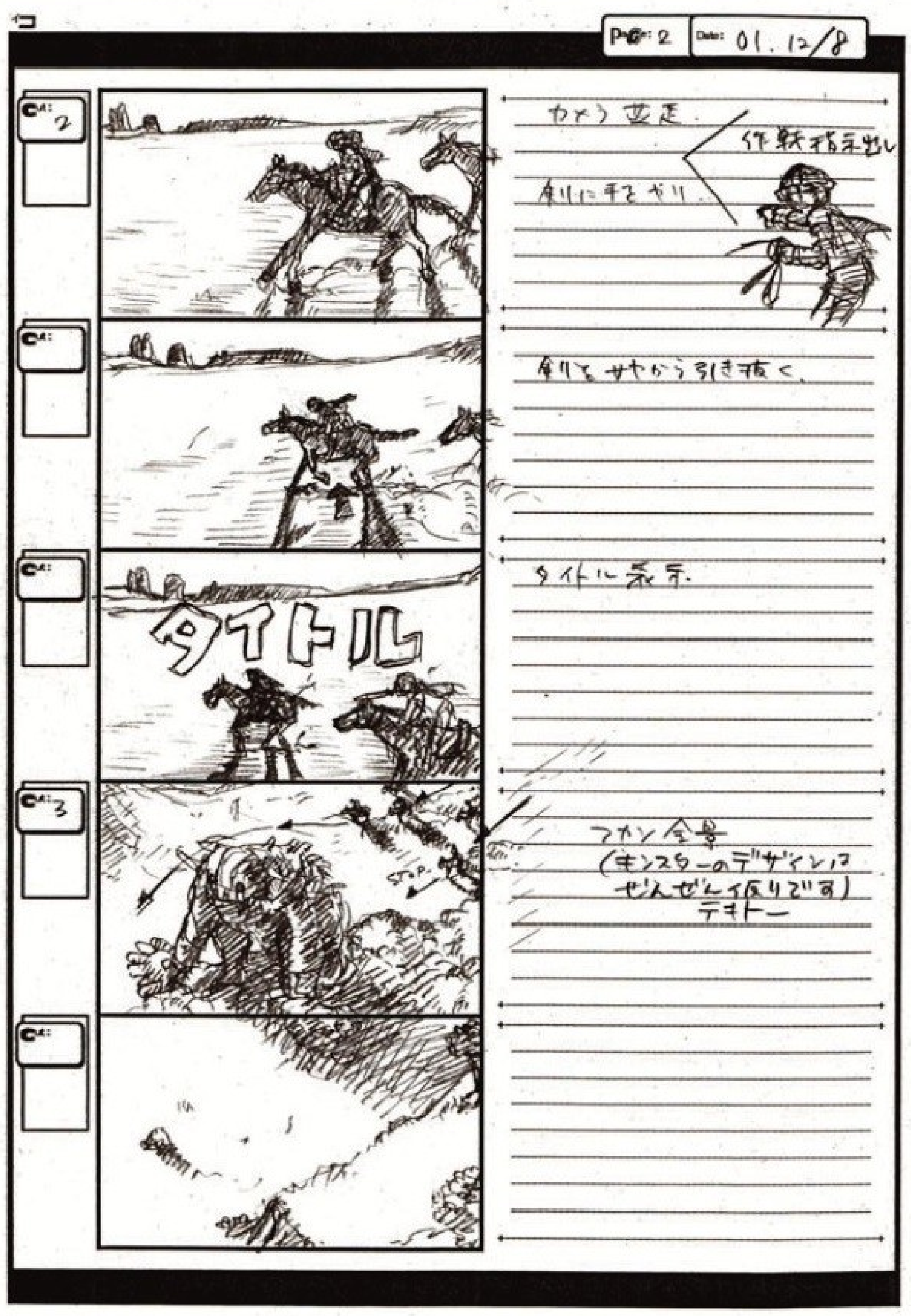

Project NICO
鳥を追ってカメラPan UP
&
上昇

「NICOデモ」

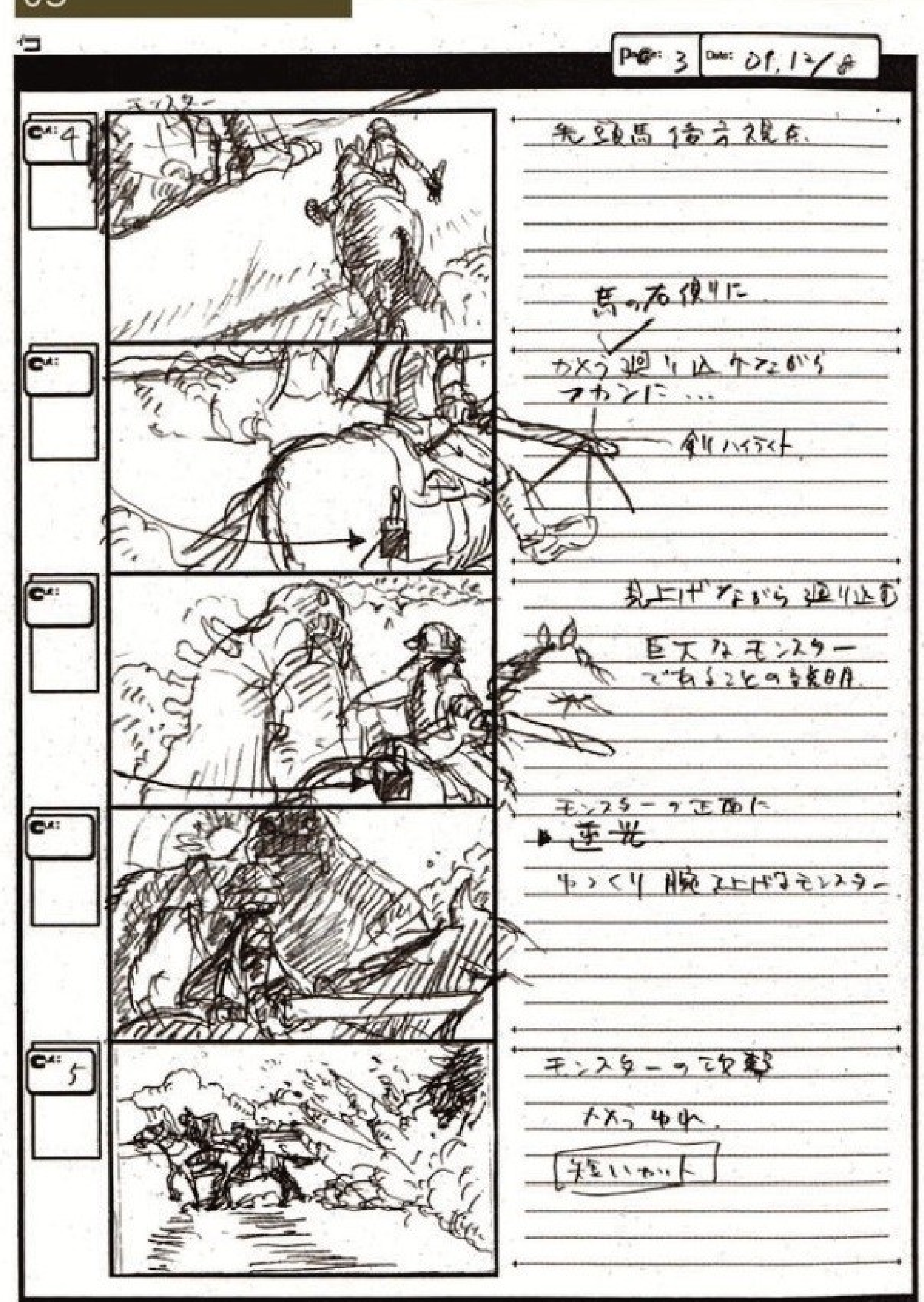
01



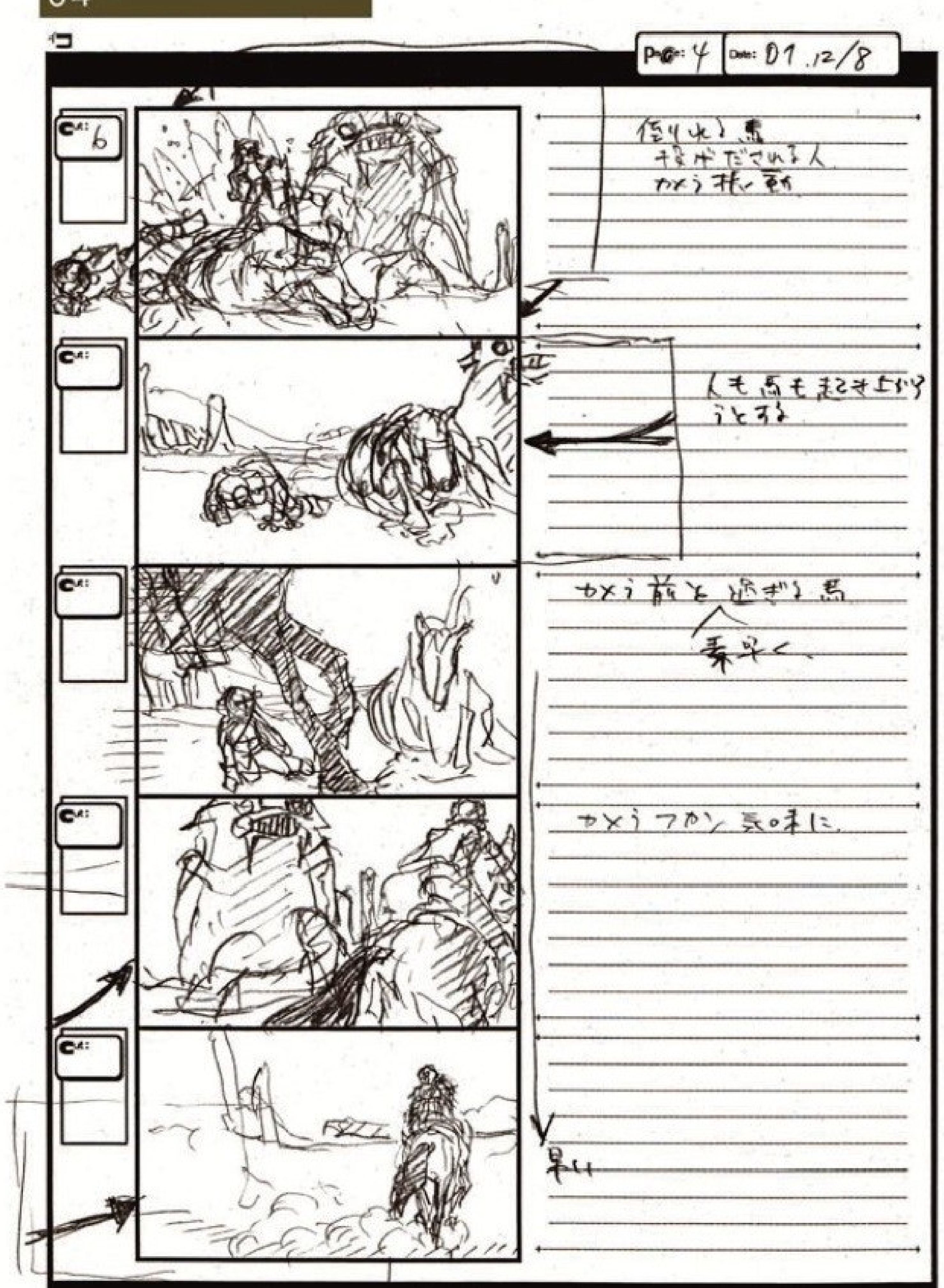
02



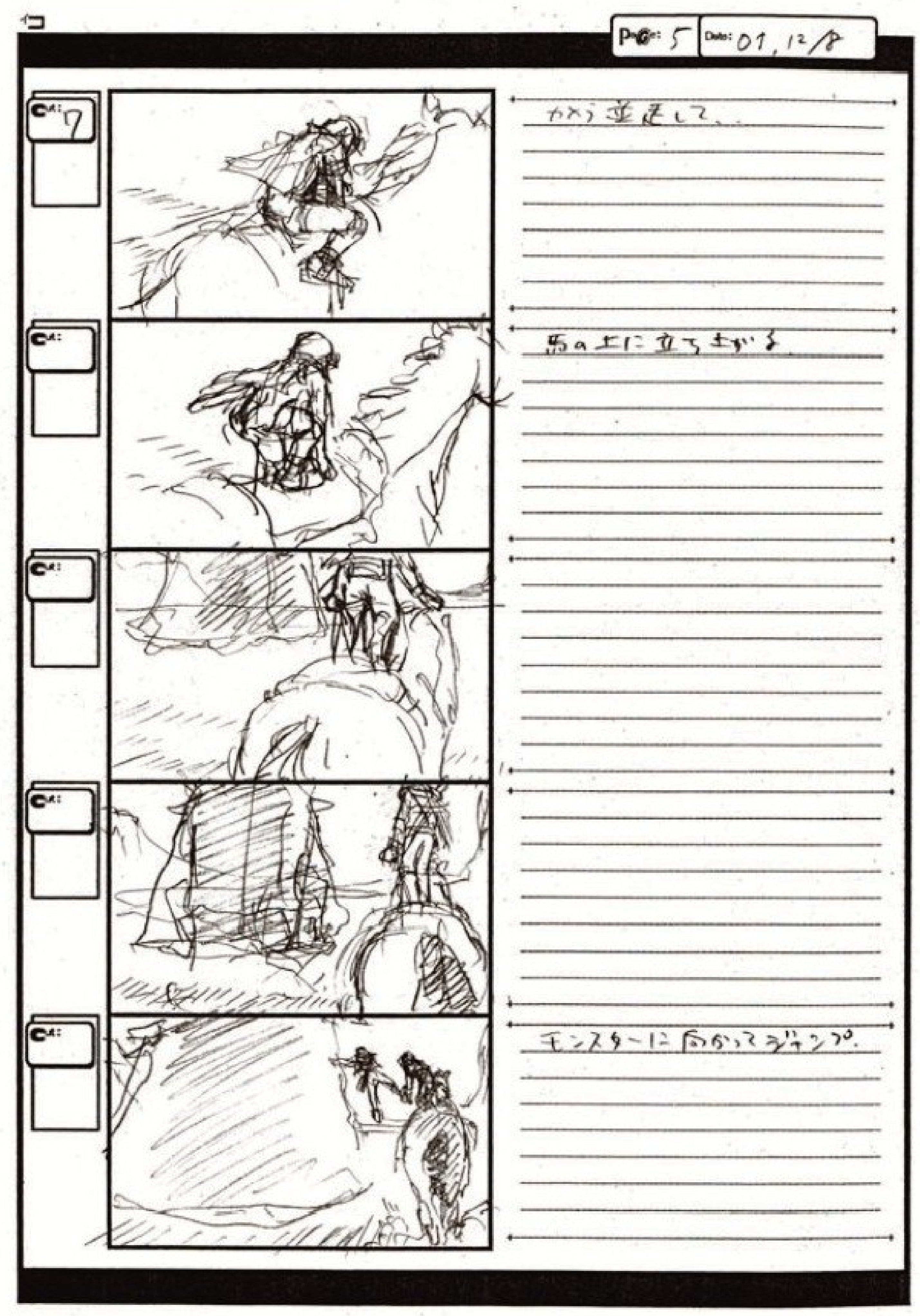
03



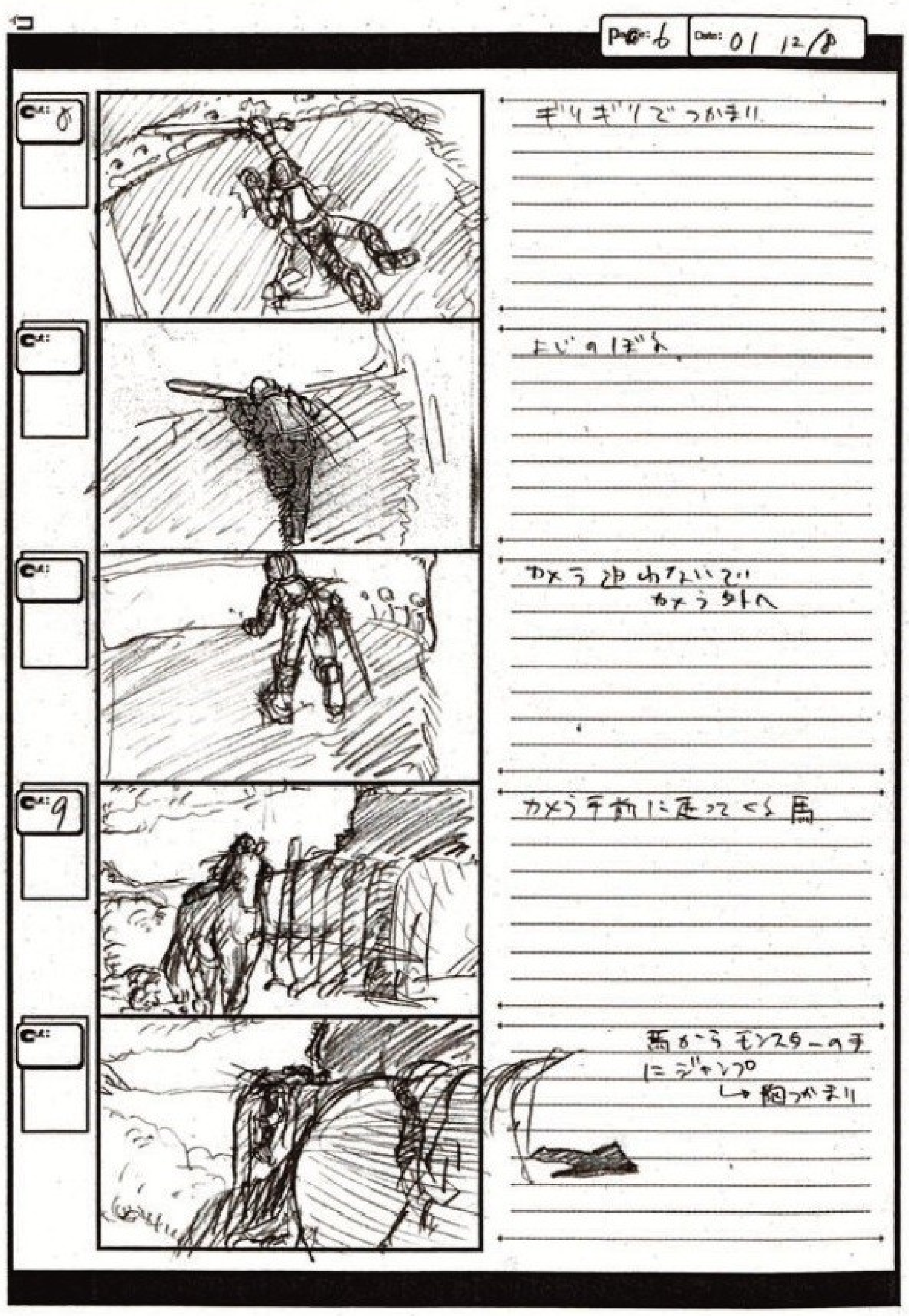
04



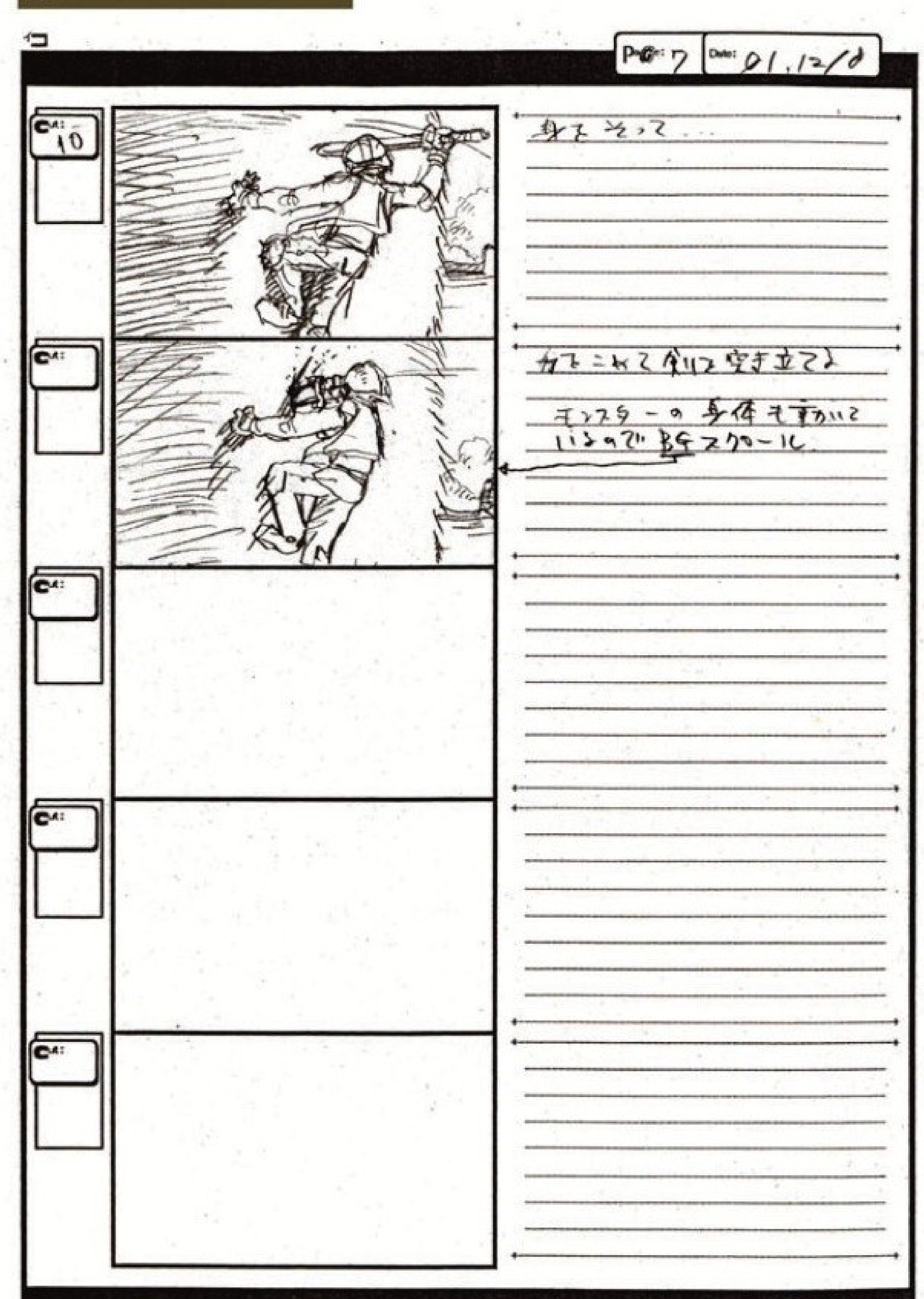
05


Page: 5
Date: 01.12/8
カメラ並走して、
馬の上に立ち上がる
モンスターに向かってジャンプ。

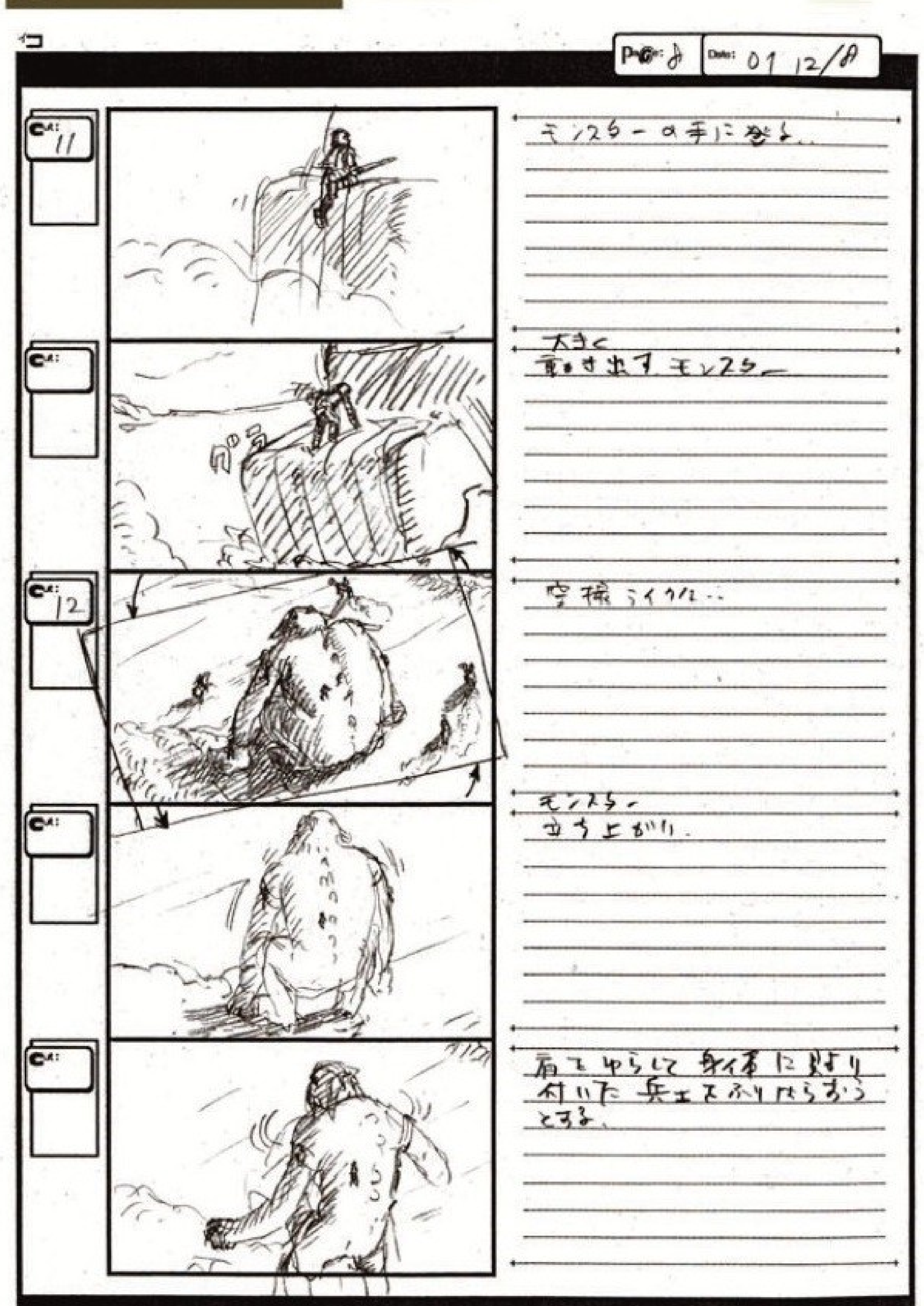
06


Page: 6
Date: 01 12/8
ギリギリでつかまり
よじのぼる
カメラ追わないで
カメラ外へ
カメラ手前に走ってくる馬
馬からモンスターの手にジャンプ

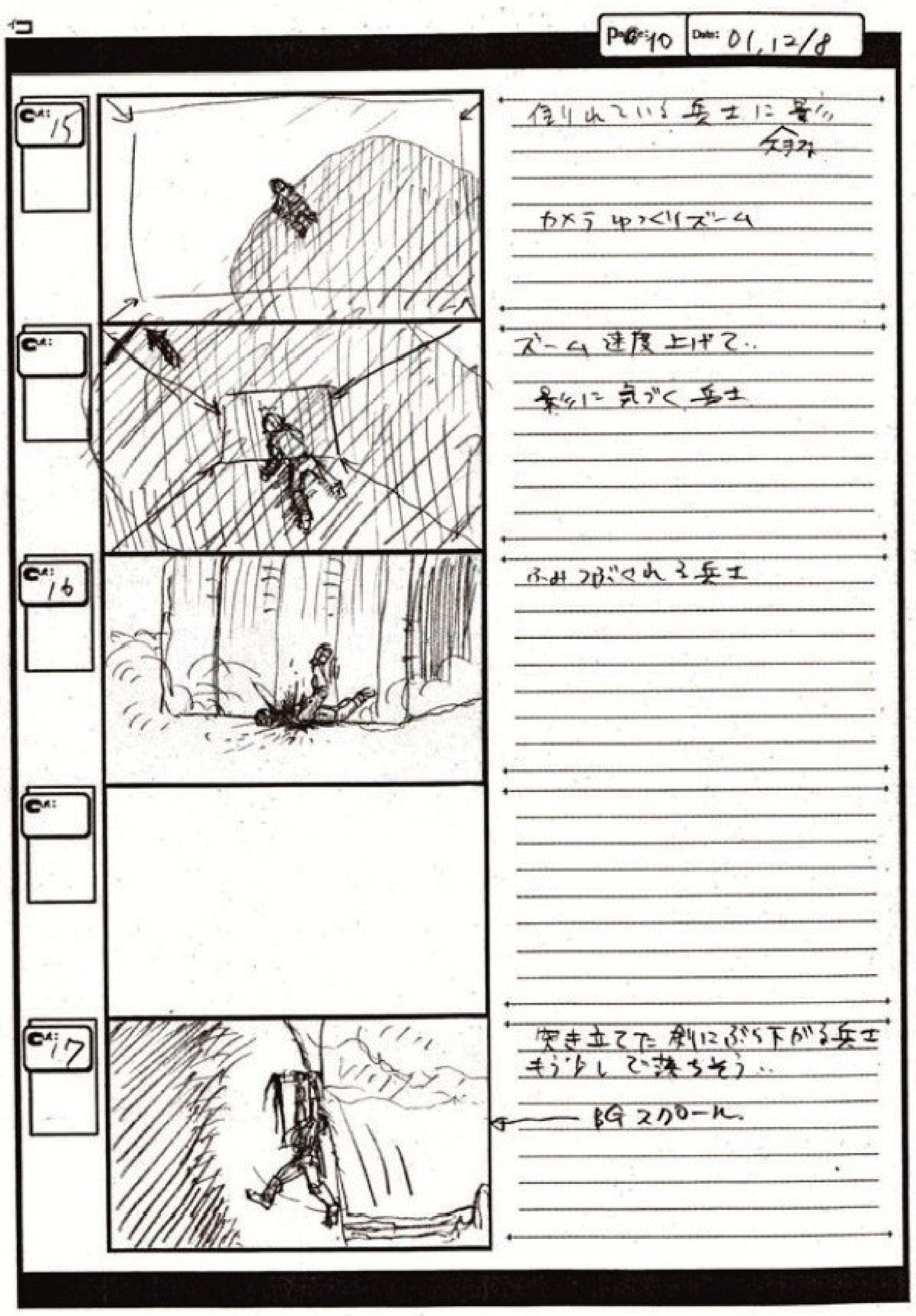
07


Page: 7
Date: 01.12/8
力をこめて剣を突き立てる

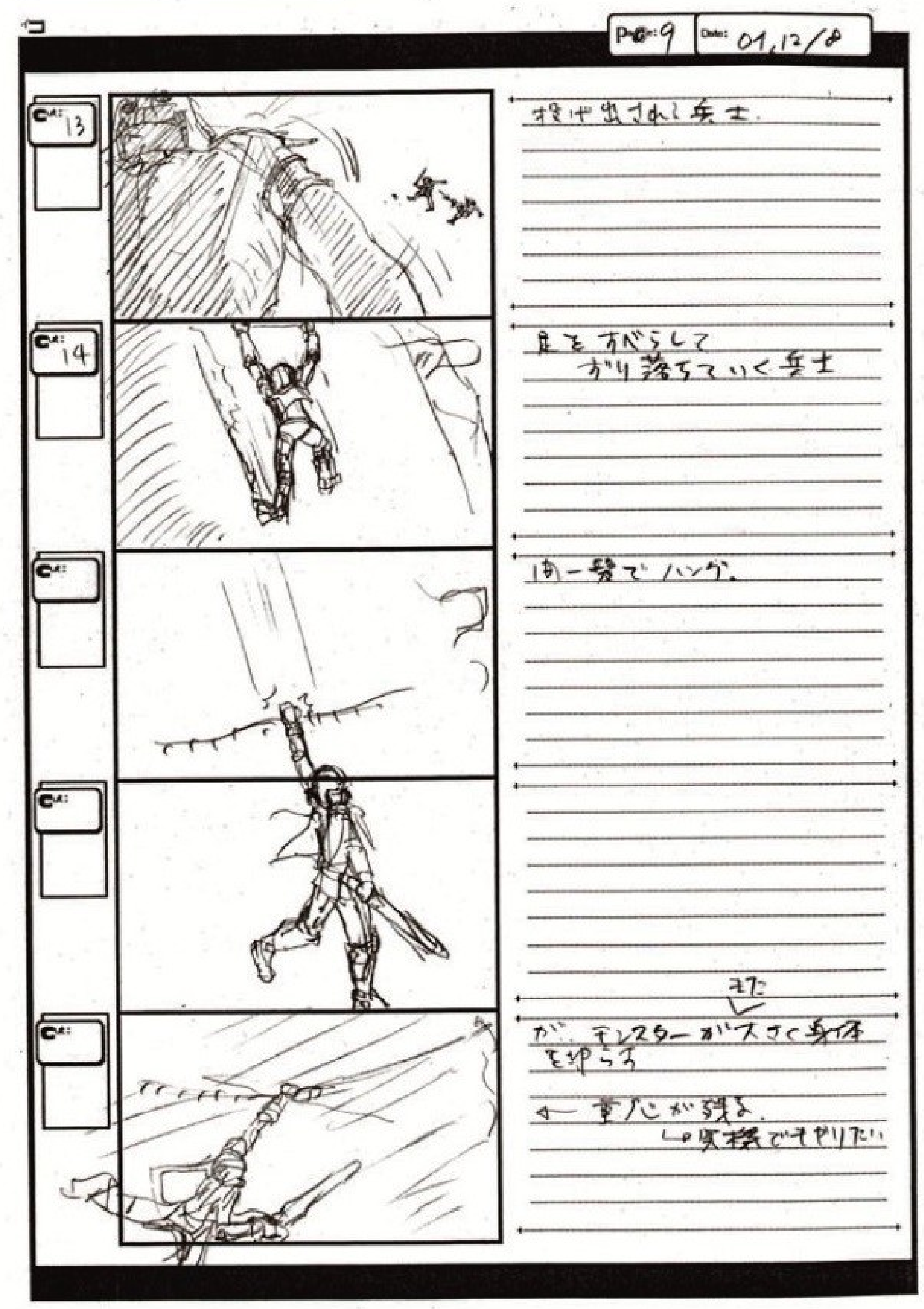
08


Page: 8
Date: 01 12/8
モンスターの手に登る。
モンスター立ち上がり。
肩をゆらして身体に貼り付いた兵士をふりはらおうとする。

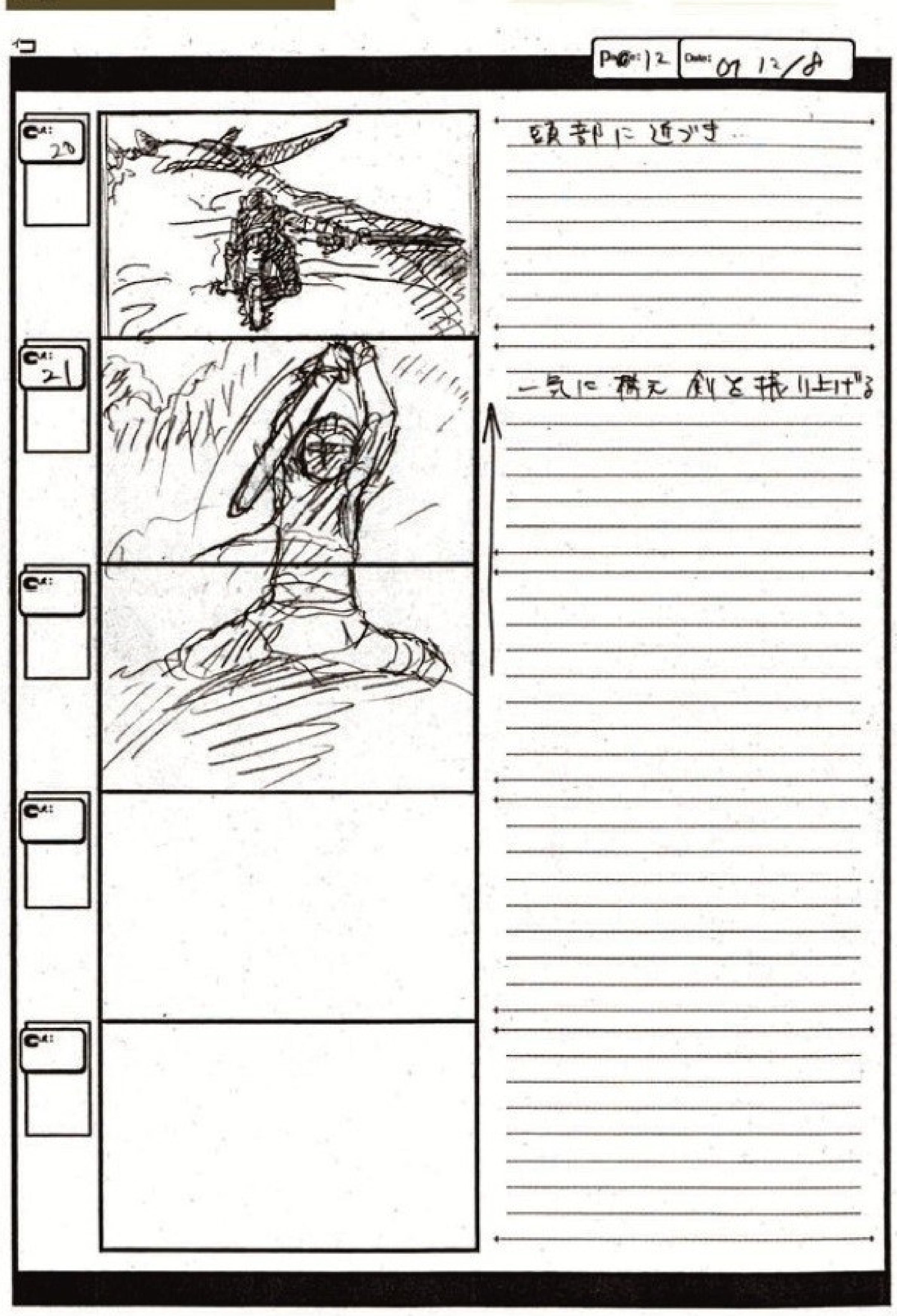
10


Page: 10 Date: 01,12/8
C: 15
倒れている兵士に影
カメラ ゆっくりズーム
ズーム速度上げて..
影に気づく兵士
C: 16
ふみつぶされる兵士
C: 17
突き立てた剣にぶら下がる兵士
もう少しで落ちそう..
BGスクロール

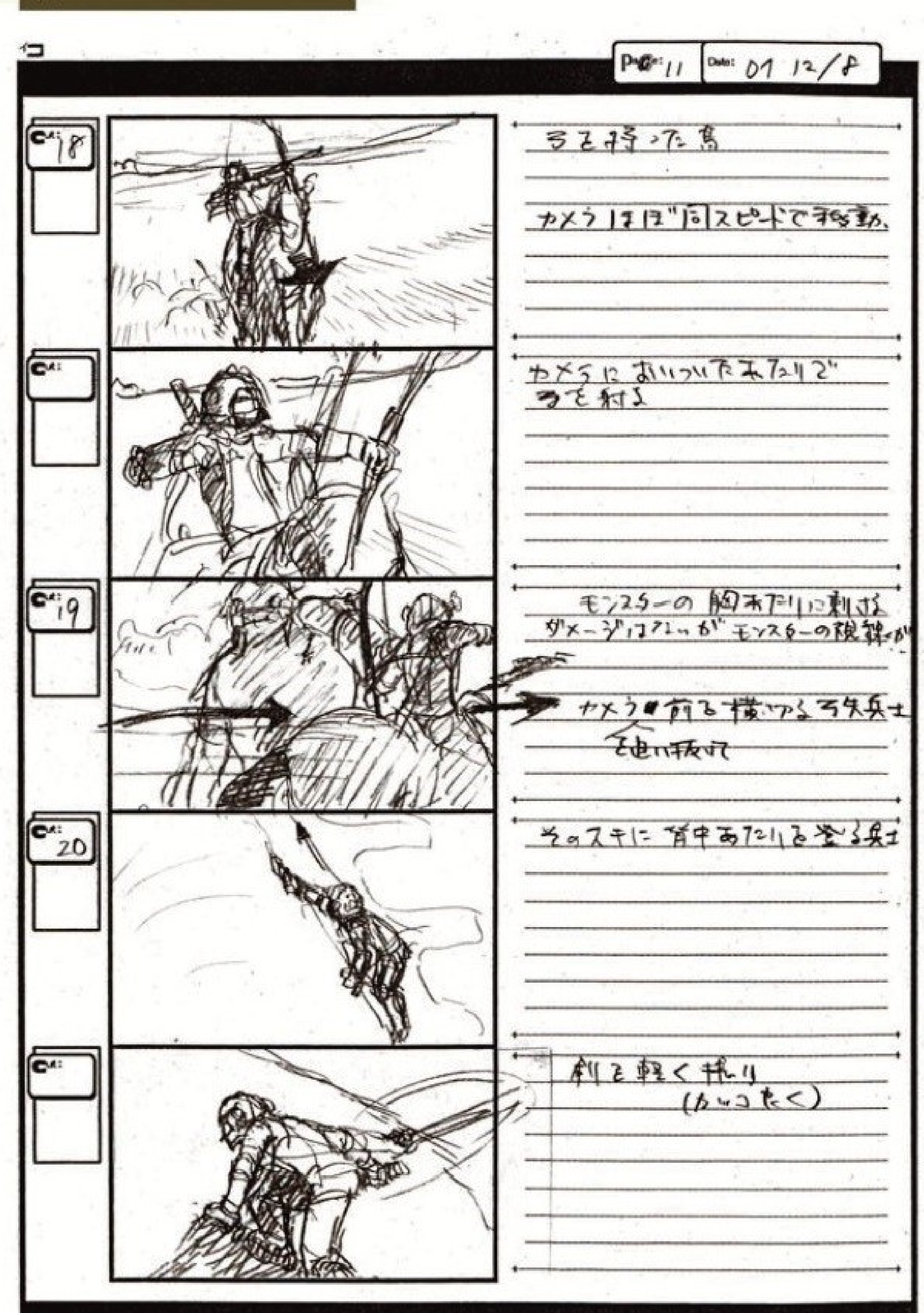
09


Page: 9 Date: 01,12/8
C: 13
投げ出される兵士.
C: 14
足をすべらして
ずり落ちていく兵士
间一髪でハング.
が、モンスターが大きく身体を揺らす
← 重心が移る
実機でやりたい

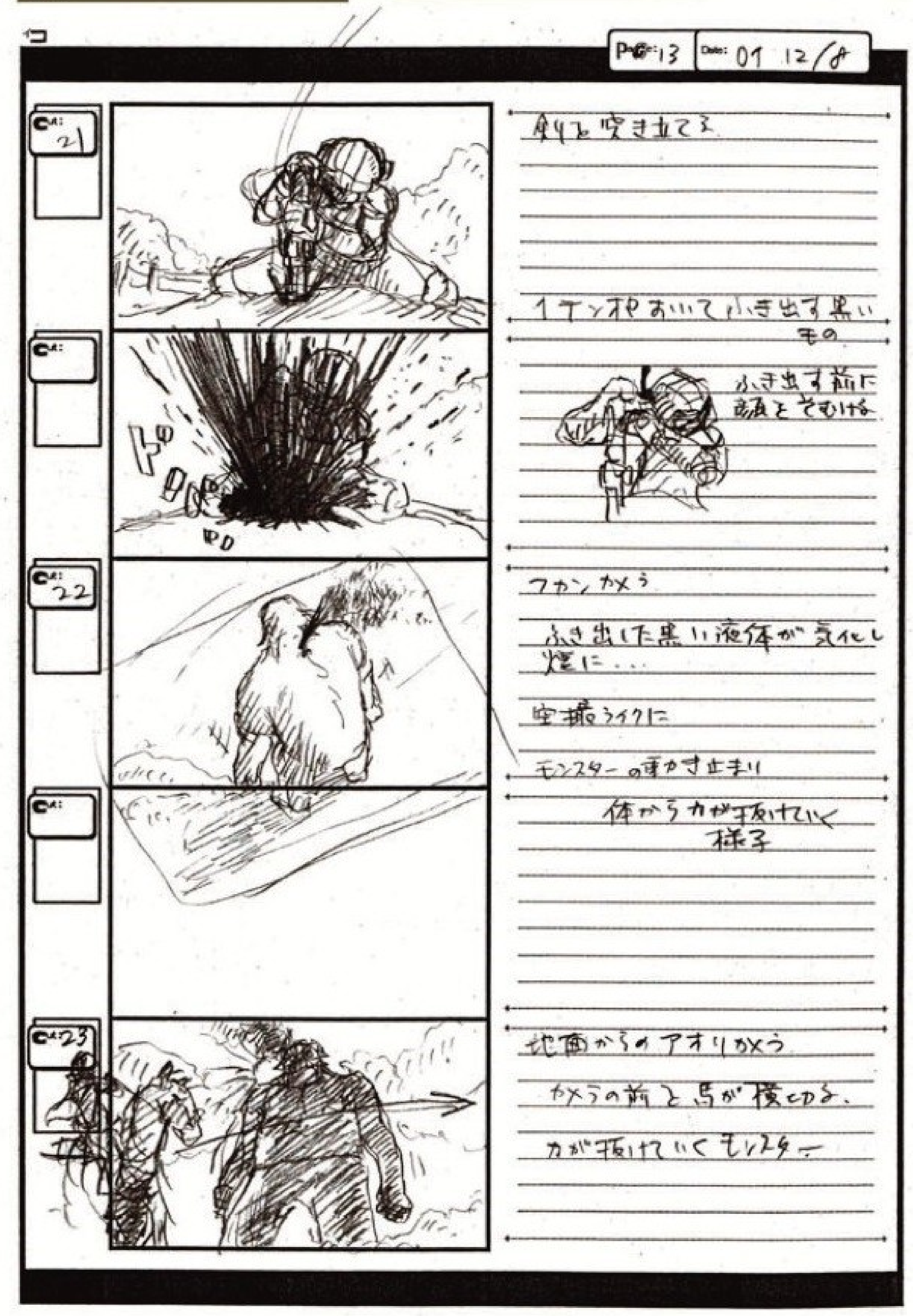
12


Page: 12 Date: 01 12/8
C: 20
頭部に近づき..
C: 21
一気に構え 剣を振り上げる

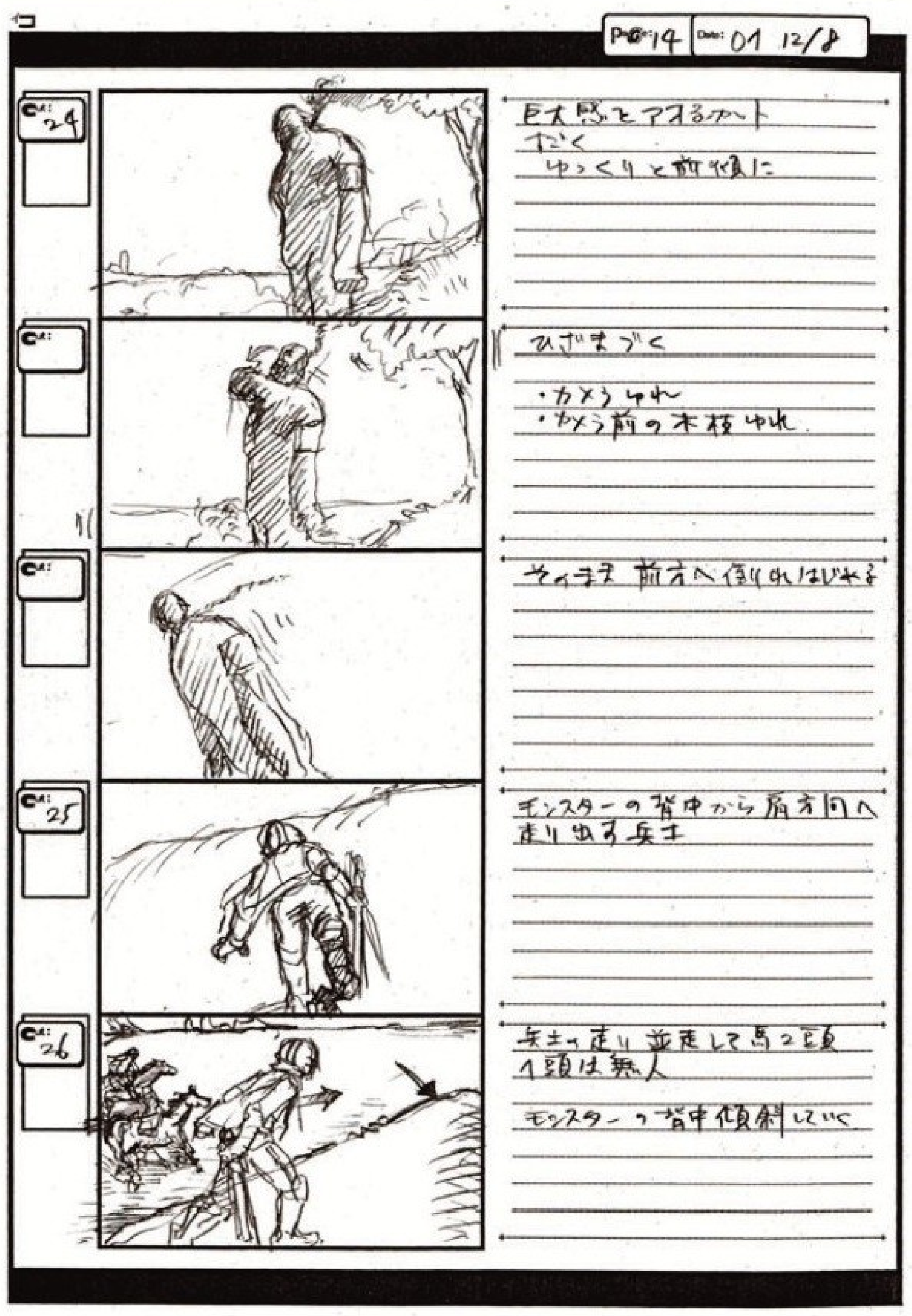
11


Page: 11 Date: 01 12/8
C: 18
弓を持った兵
カメラはほぼ同スピードで移動,
カメラに追いついたあたりで
弓を射る
C: 19
モンスターの胸あたりに刺さる
ダメージはないが モンスターの注意が
カメラ前を横切る弓矢兵士
を追い抜いて
C: 20
そのスキに背中あたりを登る兵士
剣を軽く振り
(かっこよく)

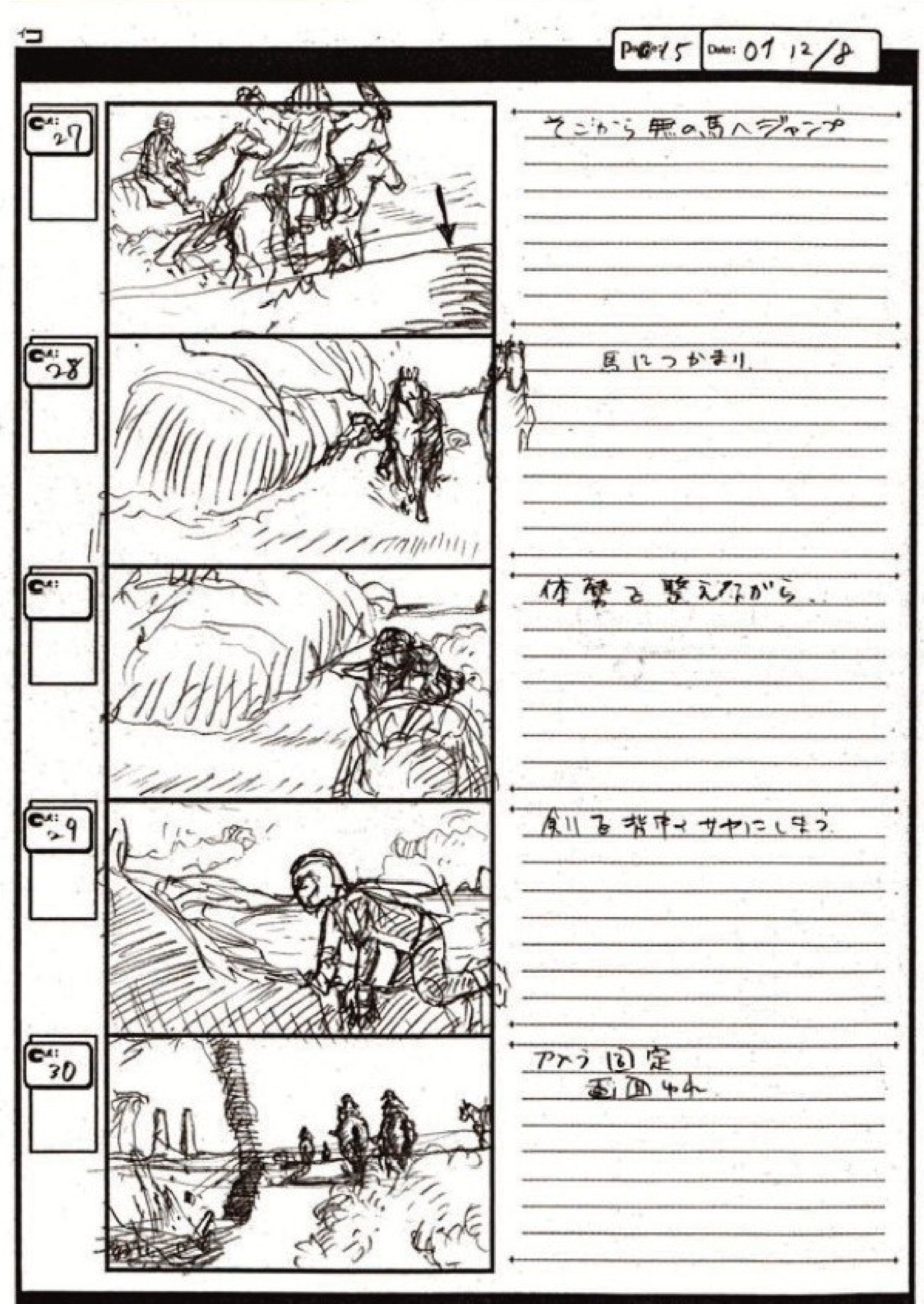
13


剣を突き立てる
1テンポおいて噴き出す黒いもの
フカンカメラ
空撮ライクに
モンスターの動き止まり
体から力が抜けていく様子
地面からのアオリカメラ
力が抜けていくモンスター

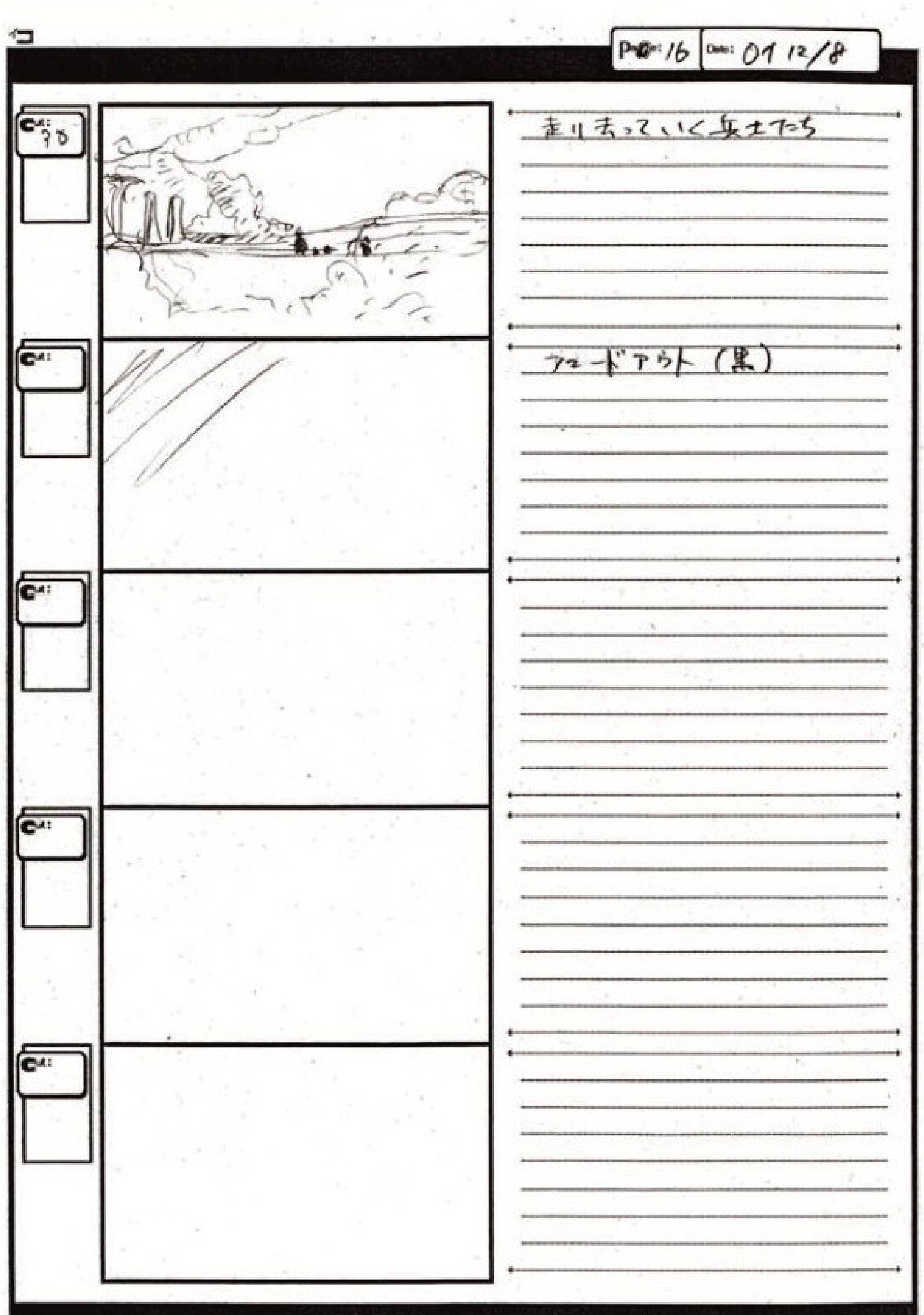
14


ひざまづく
・カメラゆれ
そのまま前方へ倒れはじめる
モンスターの背中から前方向へ走り出す兵士
モンスターの背中傾斜していく

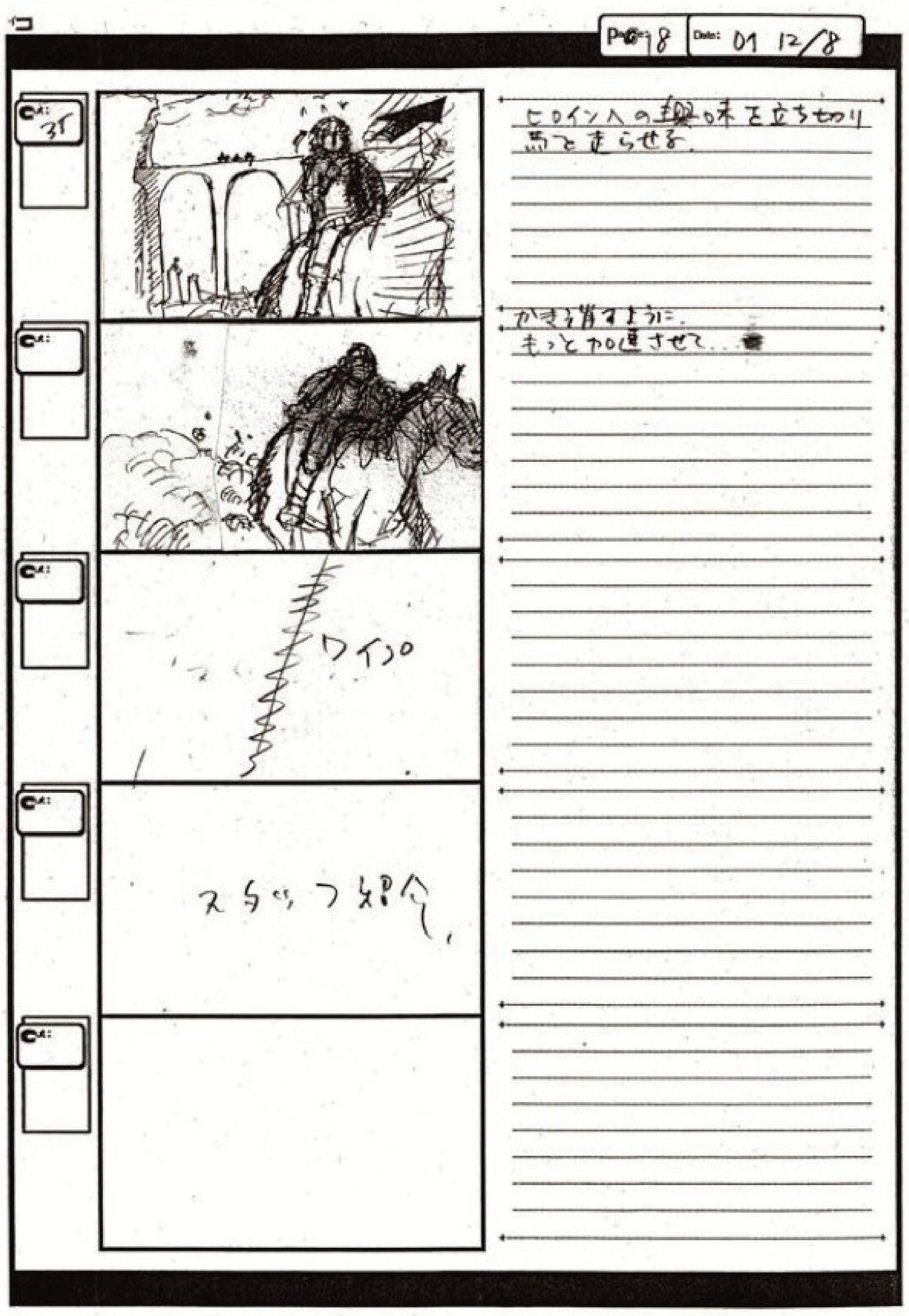
15


馬につかまり
体勢を整えながら

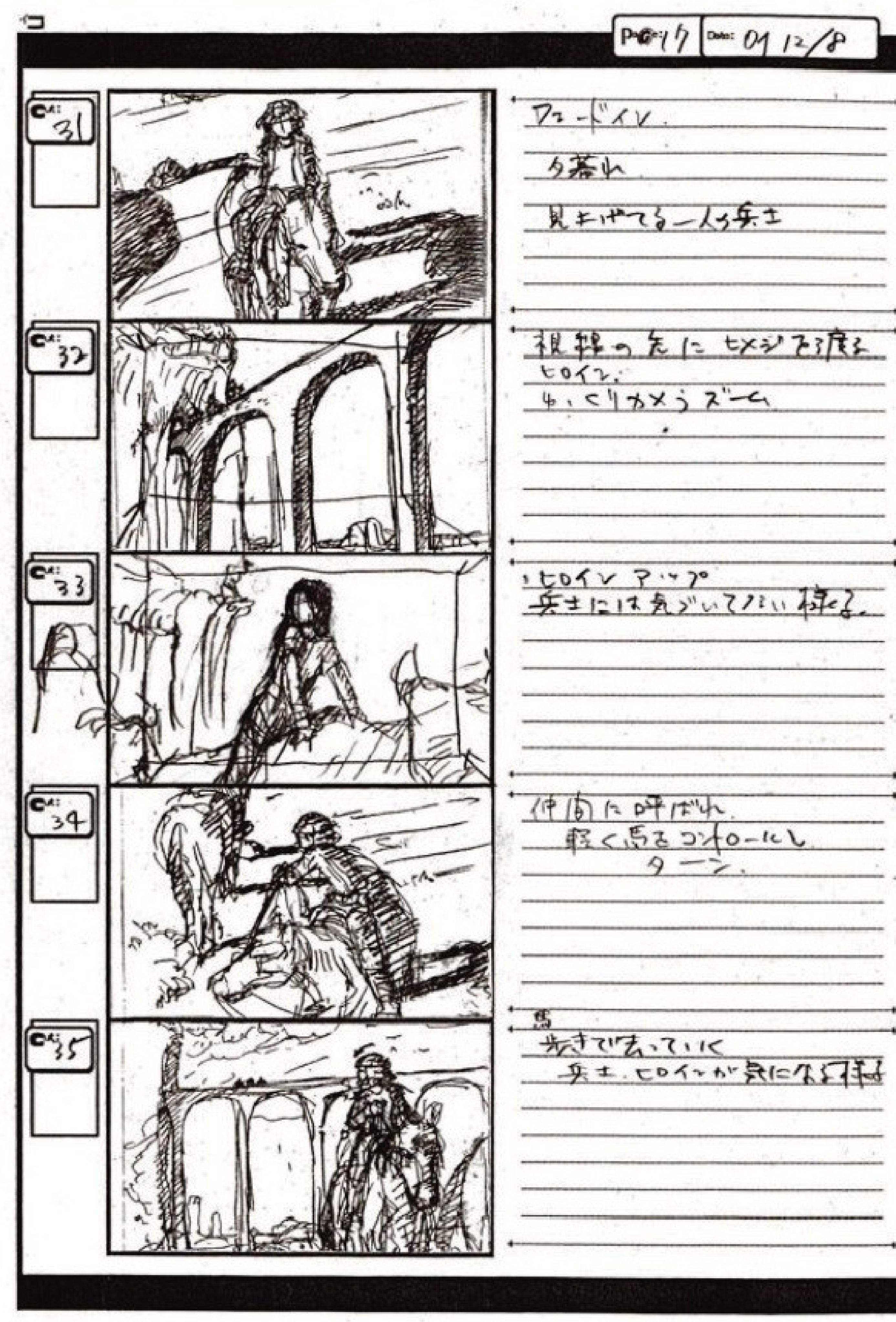
16


走り去っていく兵士たち
フェードアウト（黒）

18

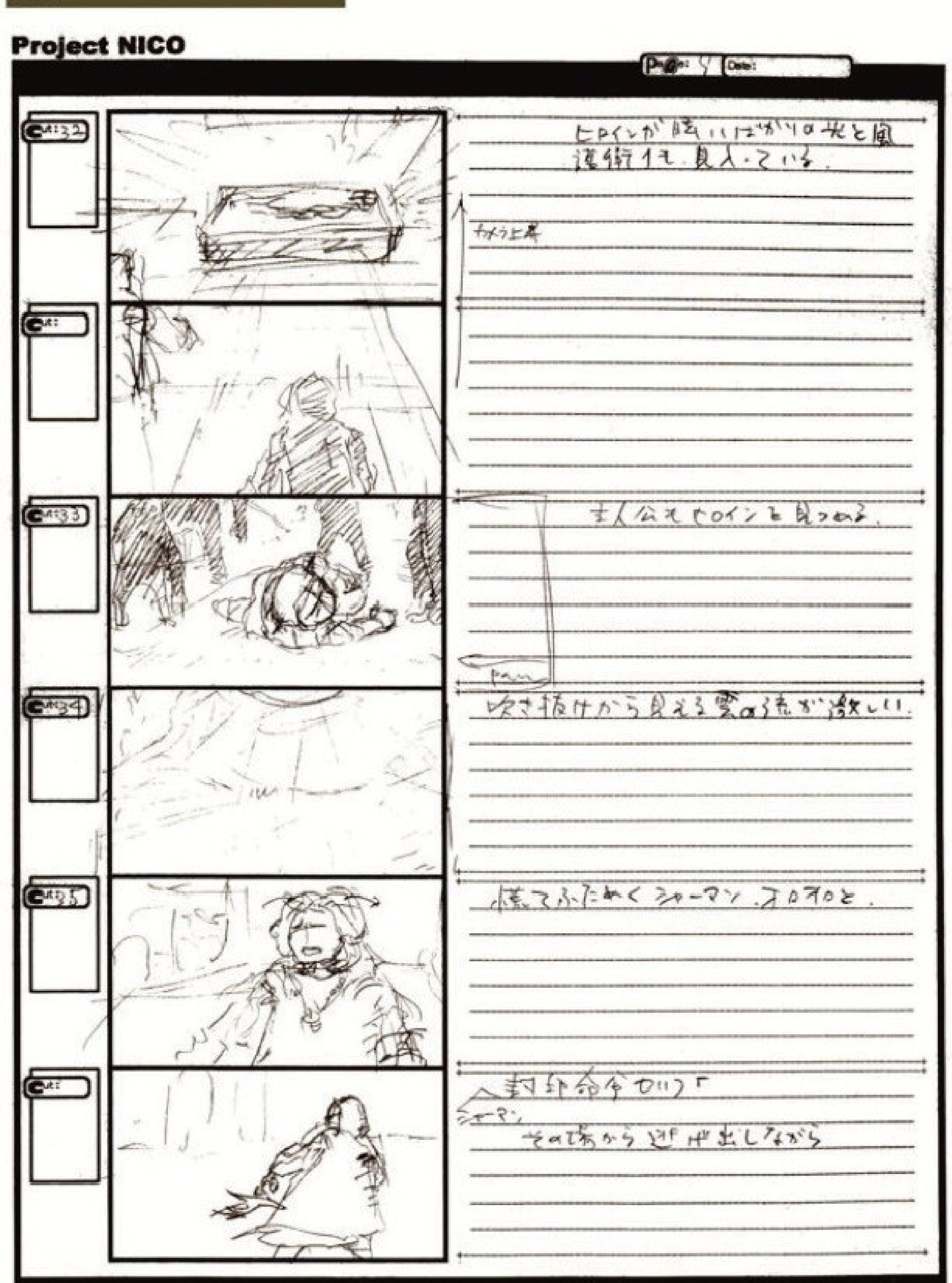


17

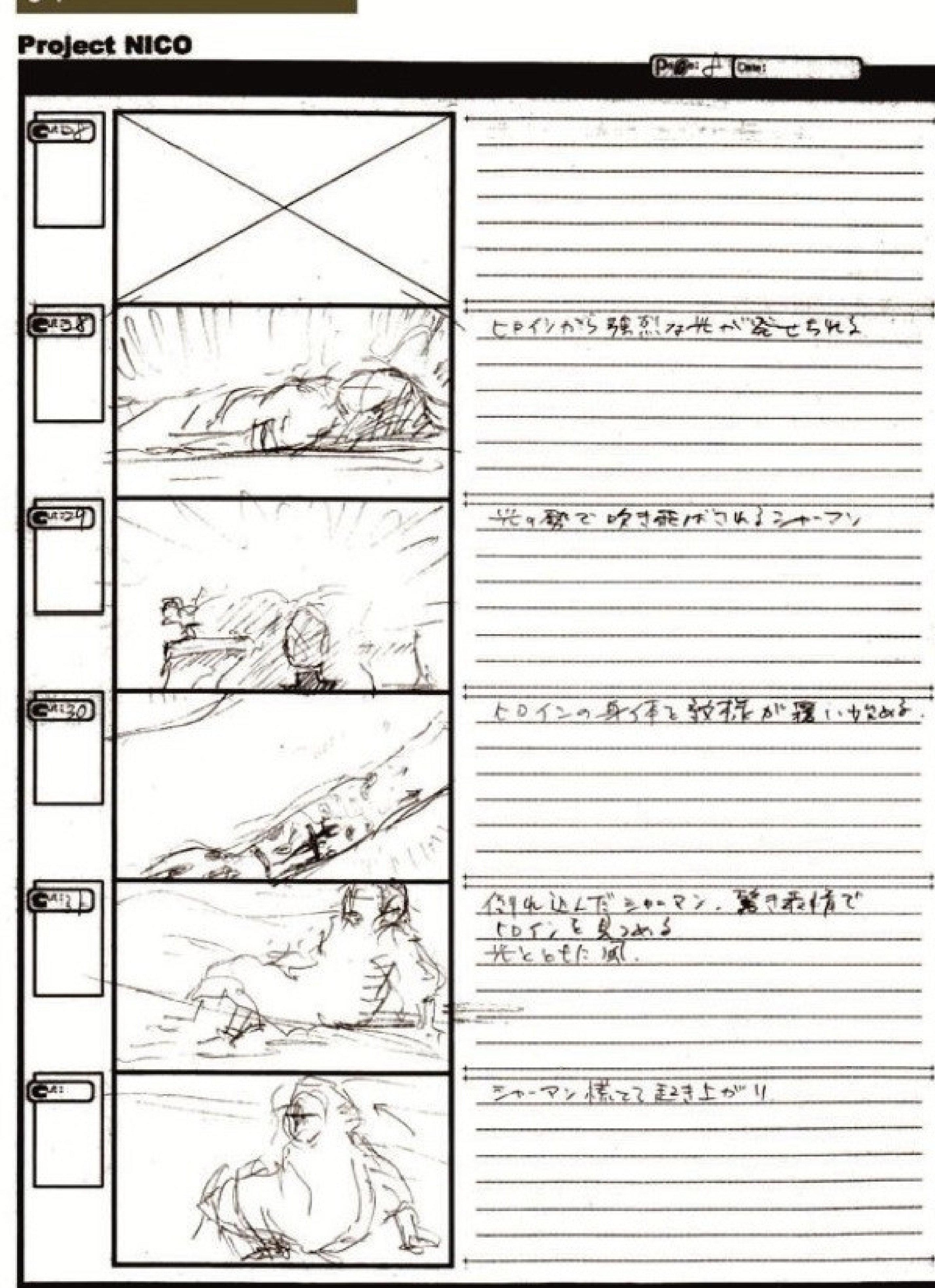


エンディング(未使用パターン)

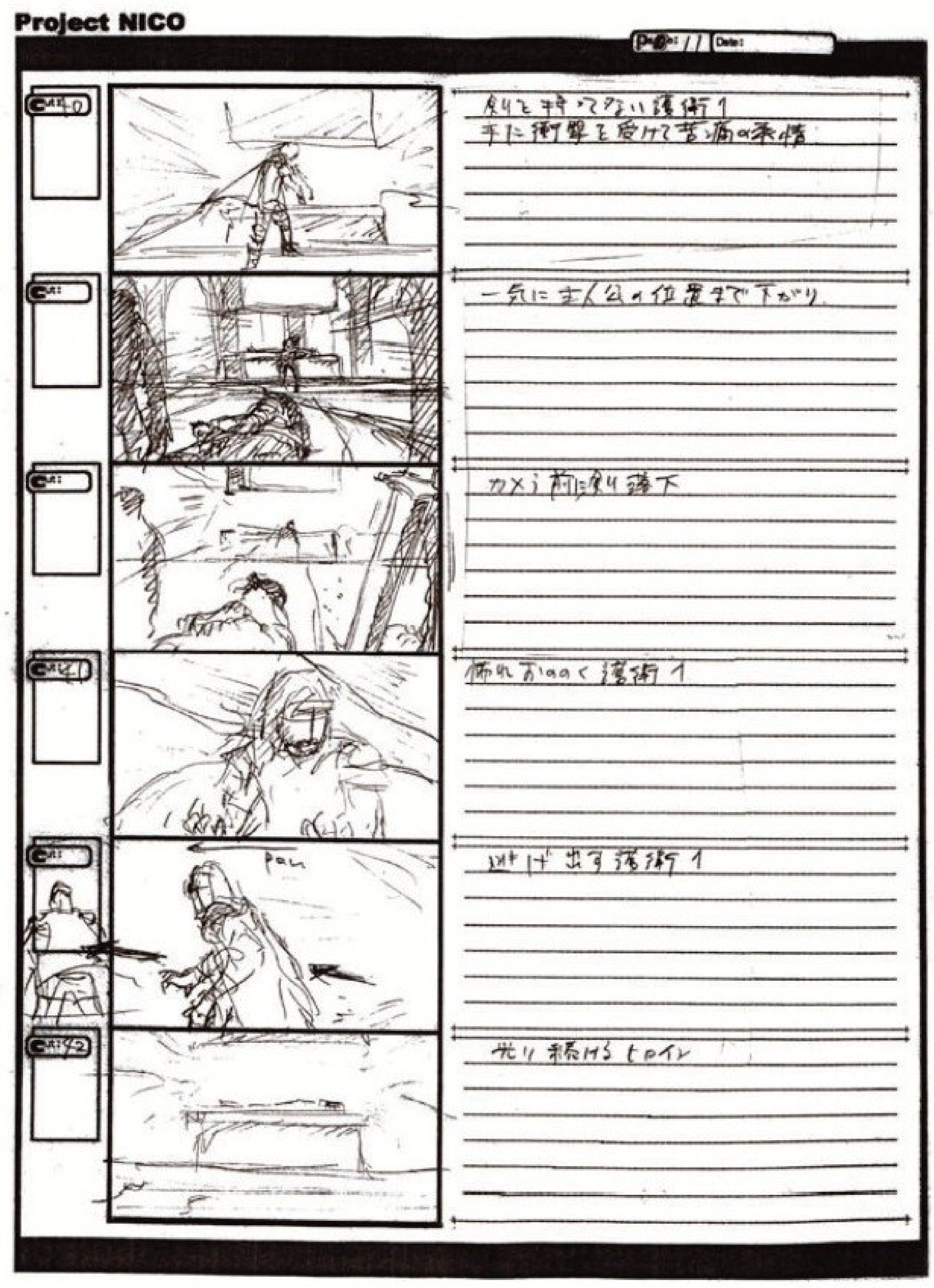
02



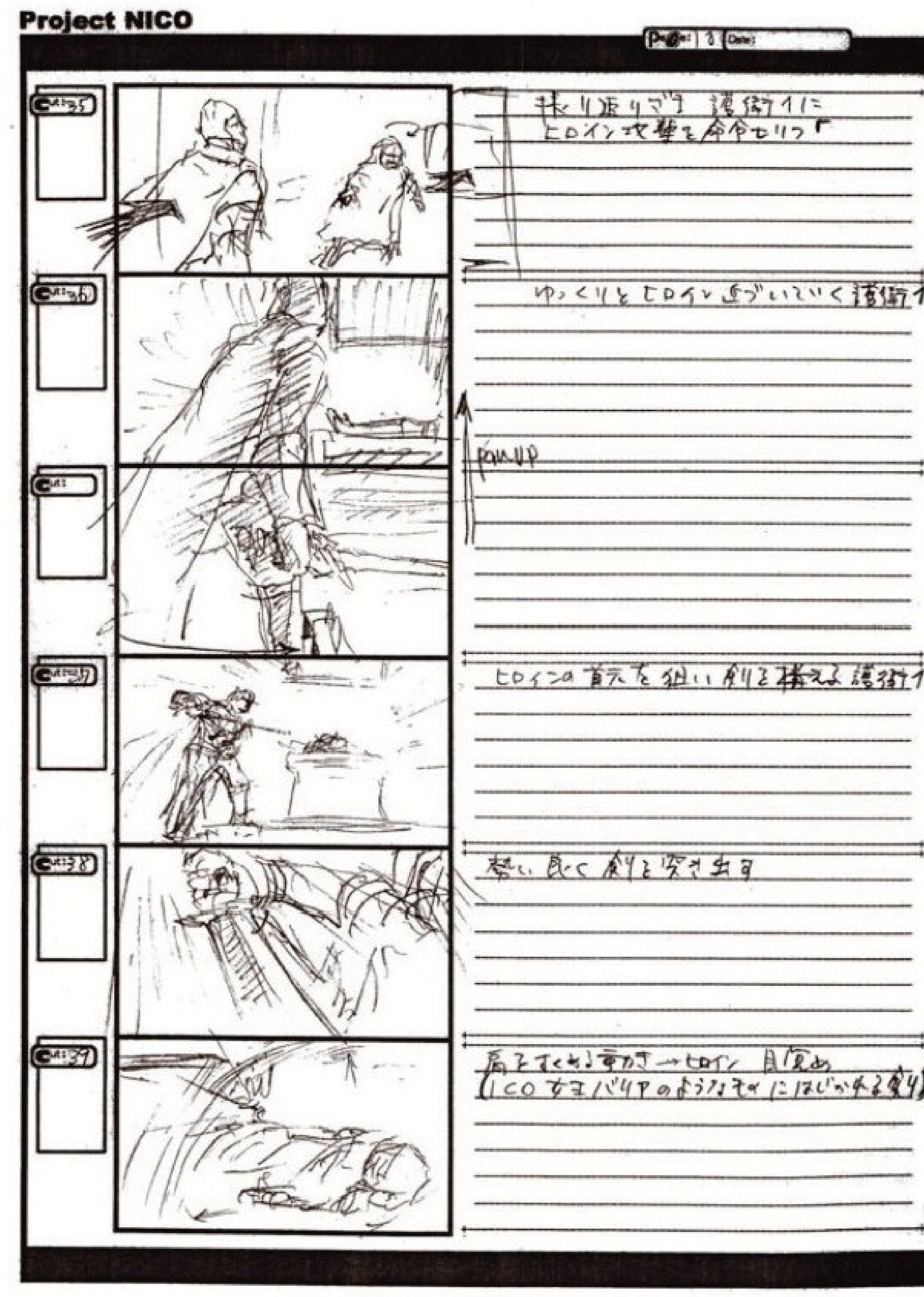
01



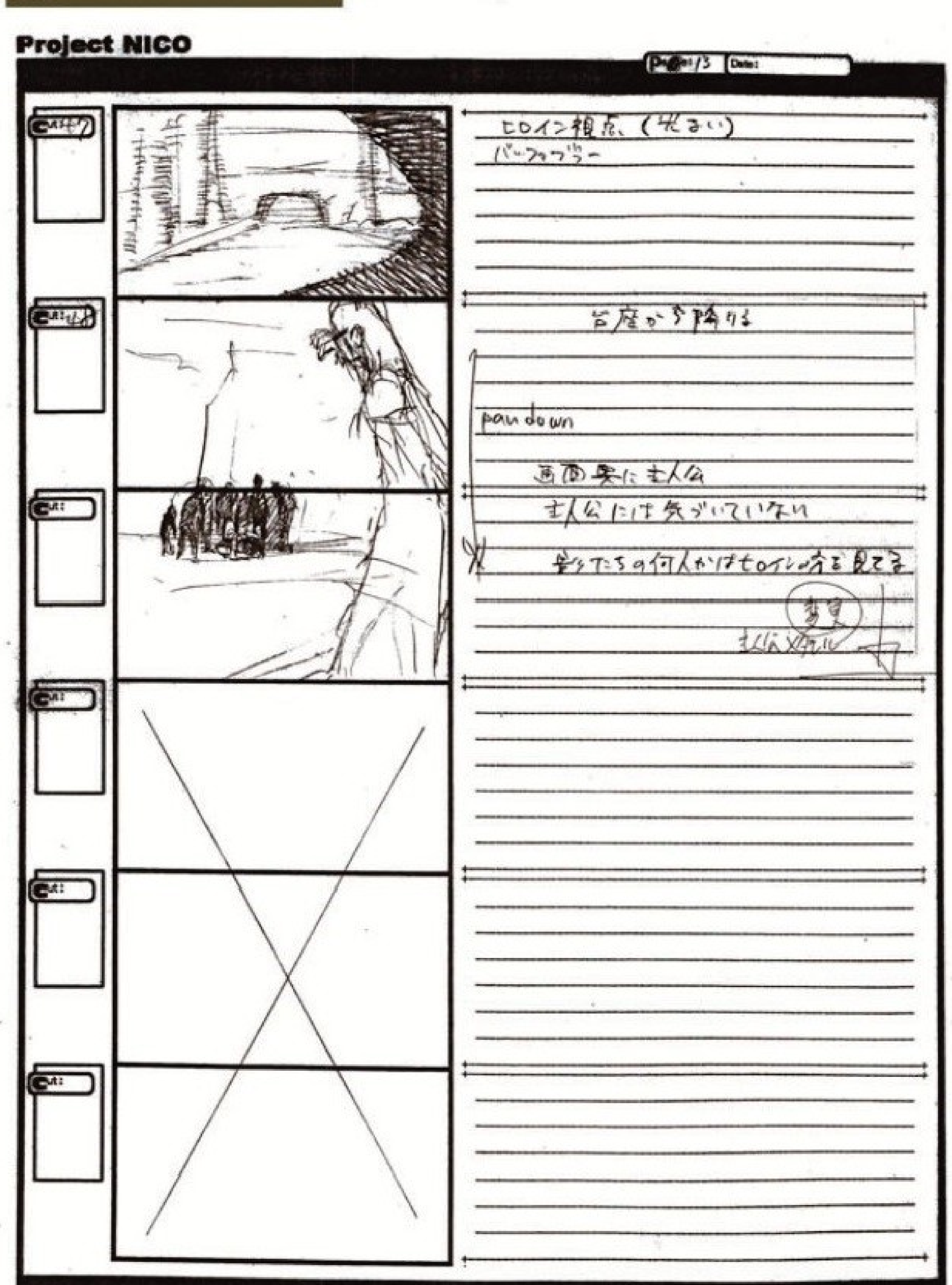
04


Project NICO
Page: 11
Date:
剣を持ってない護衛1
手に衝撃を受けて苦痛の表情
一気に主人公の位置まで下がり
カメラ前に剣落下
倒れおののく護衛1
逃げ出す護衛1
光り続けるヒロイン

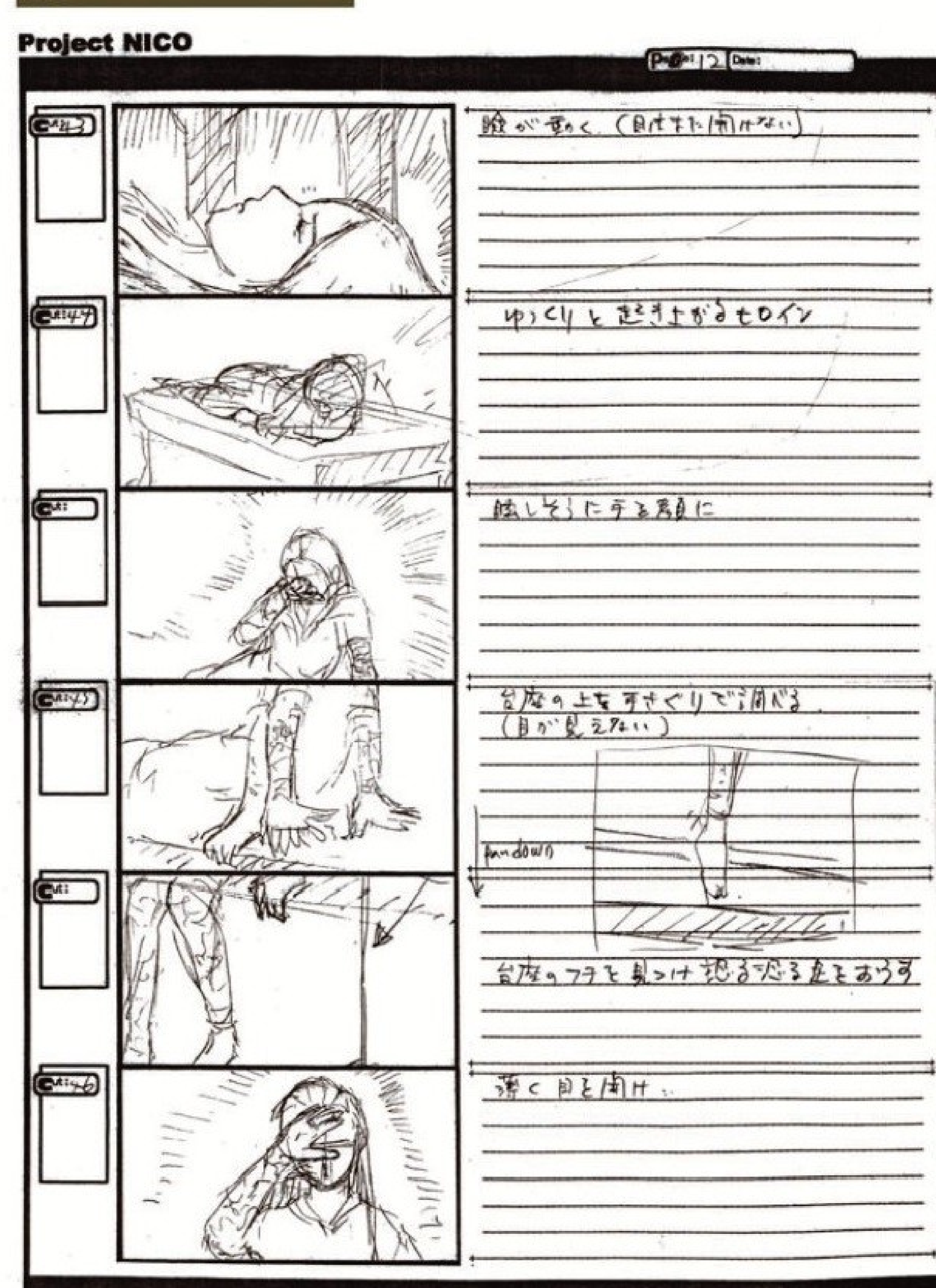
03


Project NICO
Page: 3
Date:
振り返りざま護衛1に
ヒロイン攻撃を命令セリフ「
ゆっくりとヒロインに近づいていく護衛1
pan up
ヒロインの首元を狙い剣を構える護衛1
勢い良く剣を突き出す
届きそうな剣先→ヒロイン目覚め
(ICO女王バリアのようなものにはじかれる剣)

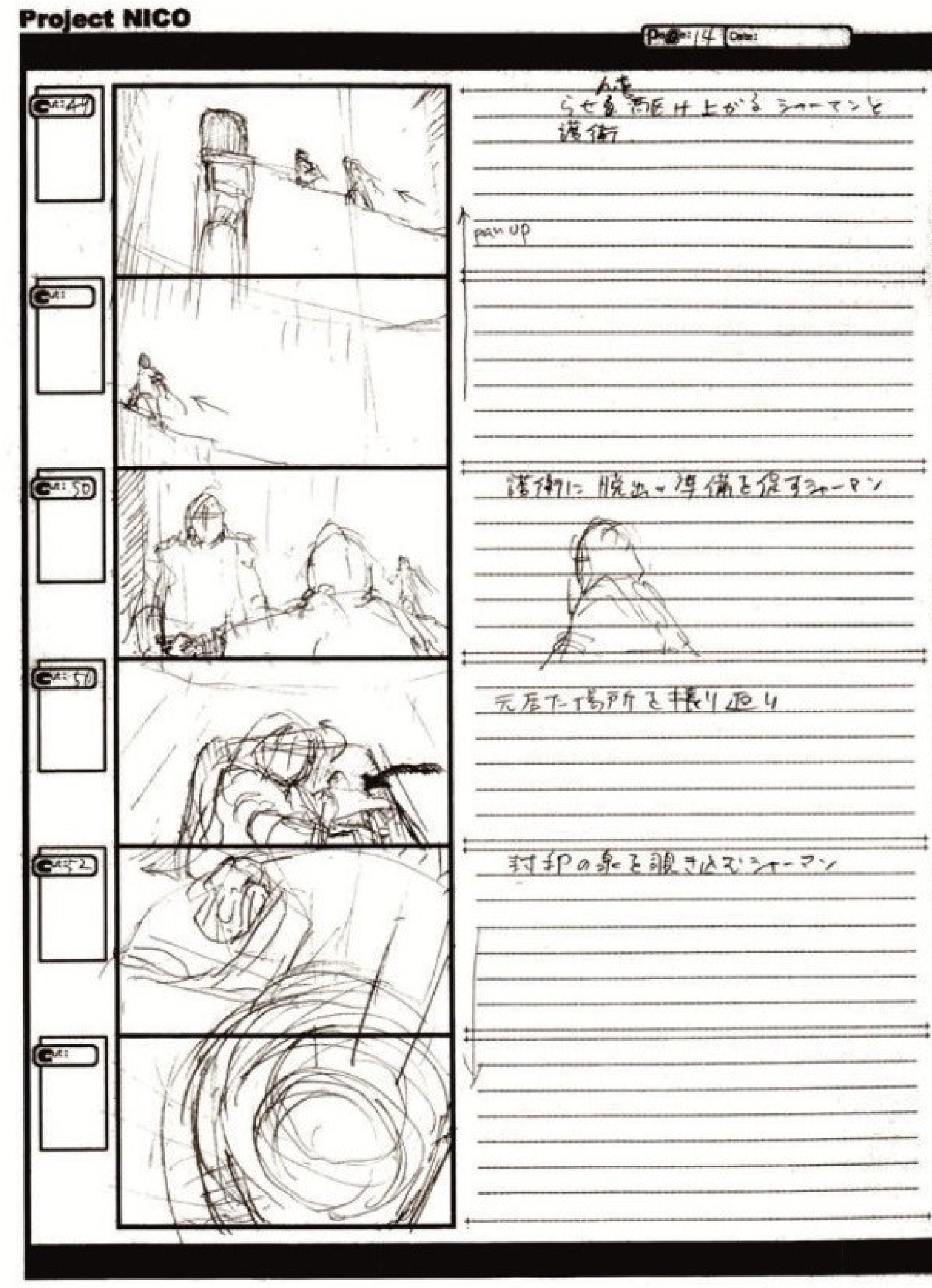
06


Project NICO
Page: 13
Date:
ヒロイン視点(明るい)
バックフラワー
台座から降りる
pan down
画面奥に主人公
主人公には気づいていない
影たちの何人かはヒロインの方を見てる
主人公ノカル

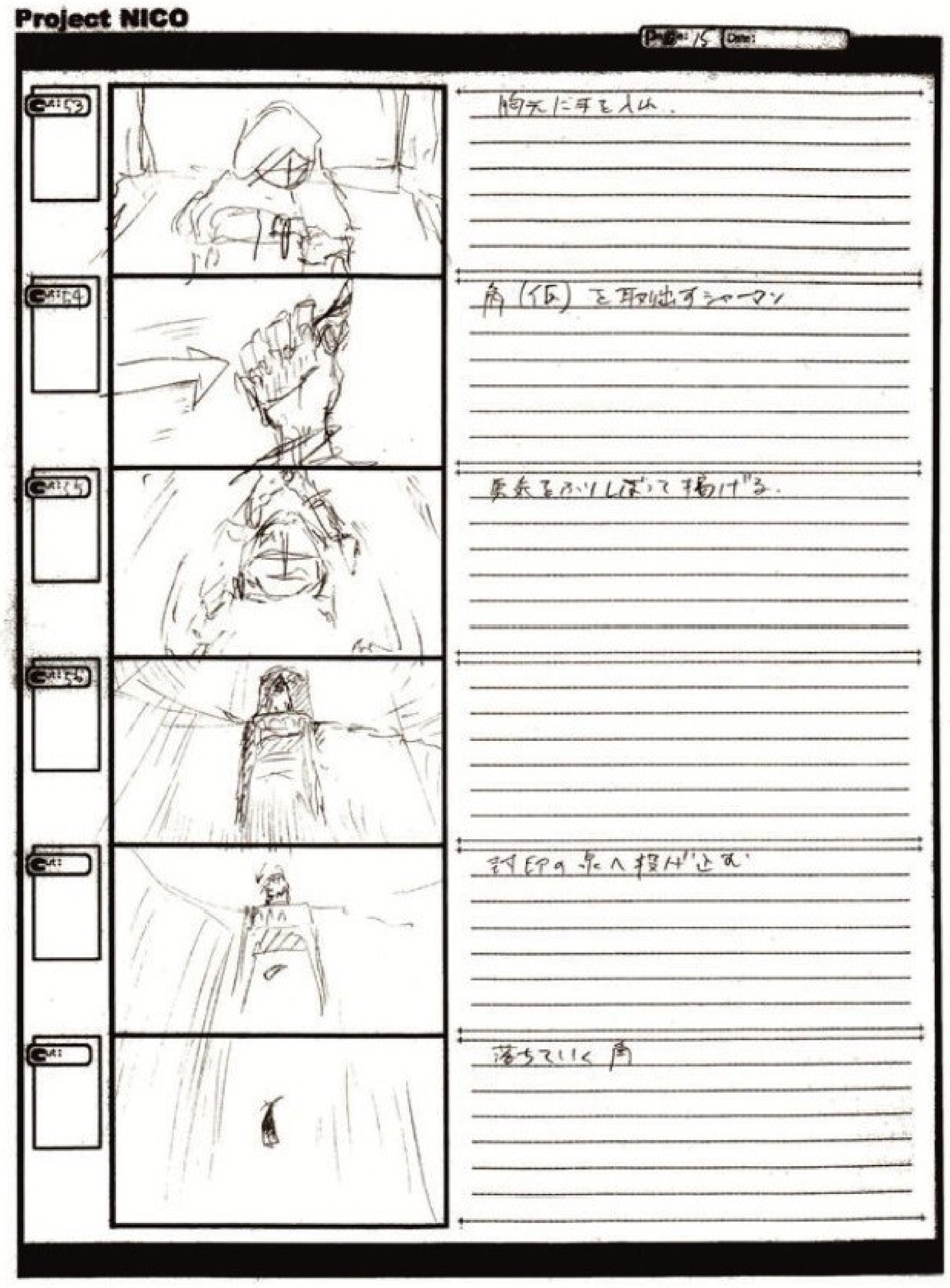
05


Project NICO
Page: 12
Date:
瞼が動く(目はまだ開けない)
ゆっくりと起き上がるヒロイン
眩しそうに手を顔に
台座の上を手さぐりで調べる
(目が見えない)
pan down
台座のフチを見つけ恐る恐る足をおろす
薄く目を開け…

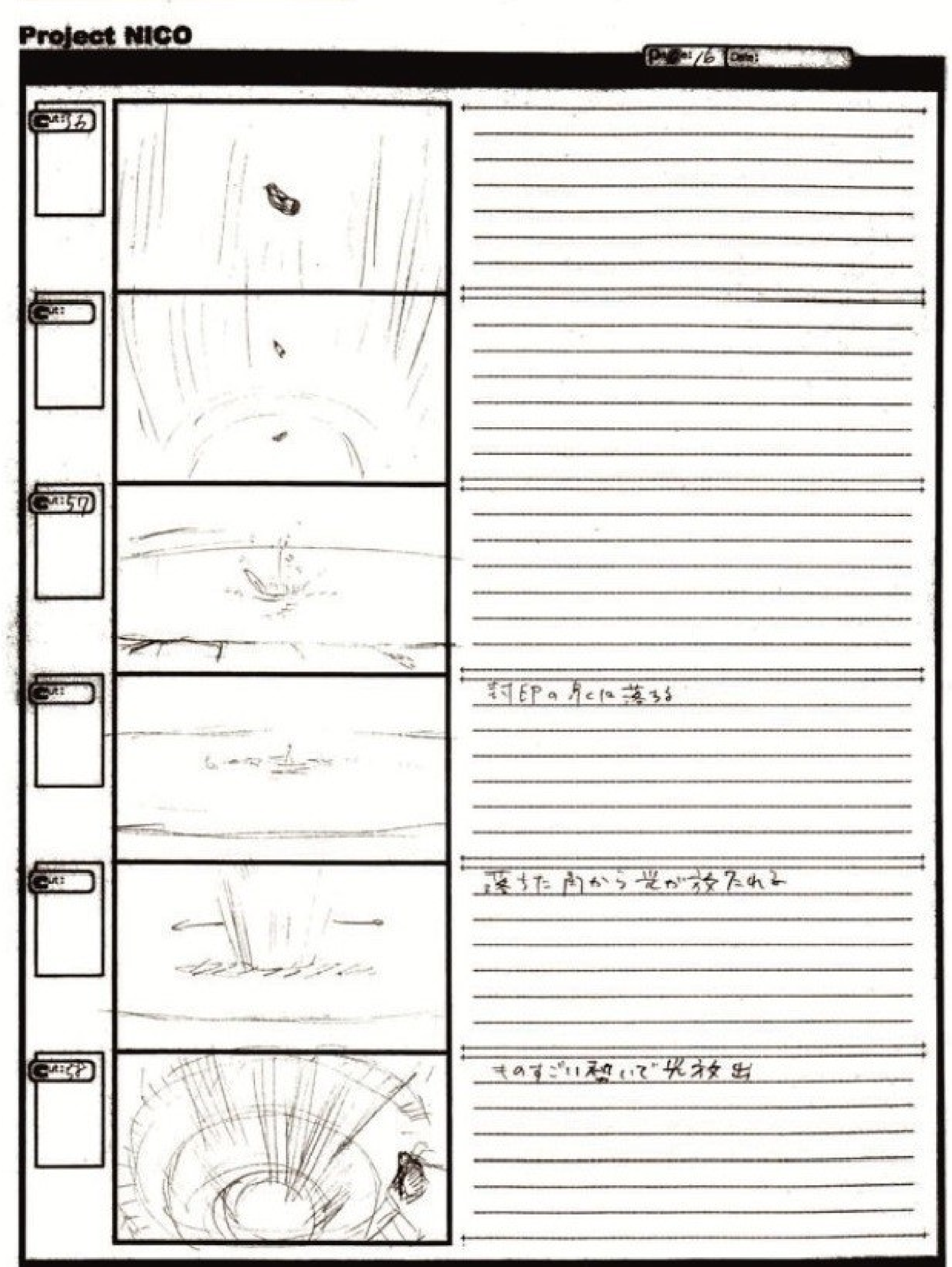
07


Project NICO
pan up
護衛に脱出の準備を促すシャーマン
元居た場所を振り返り
封印の泉を覗き込むシャーマン

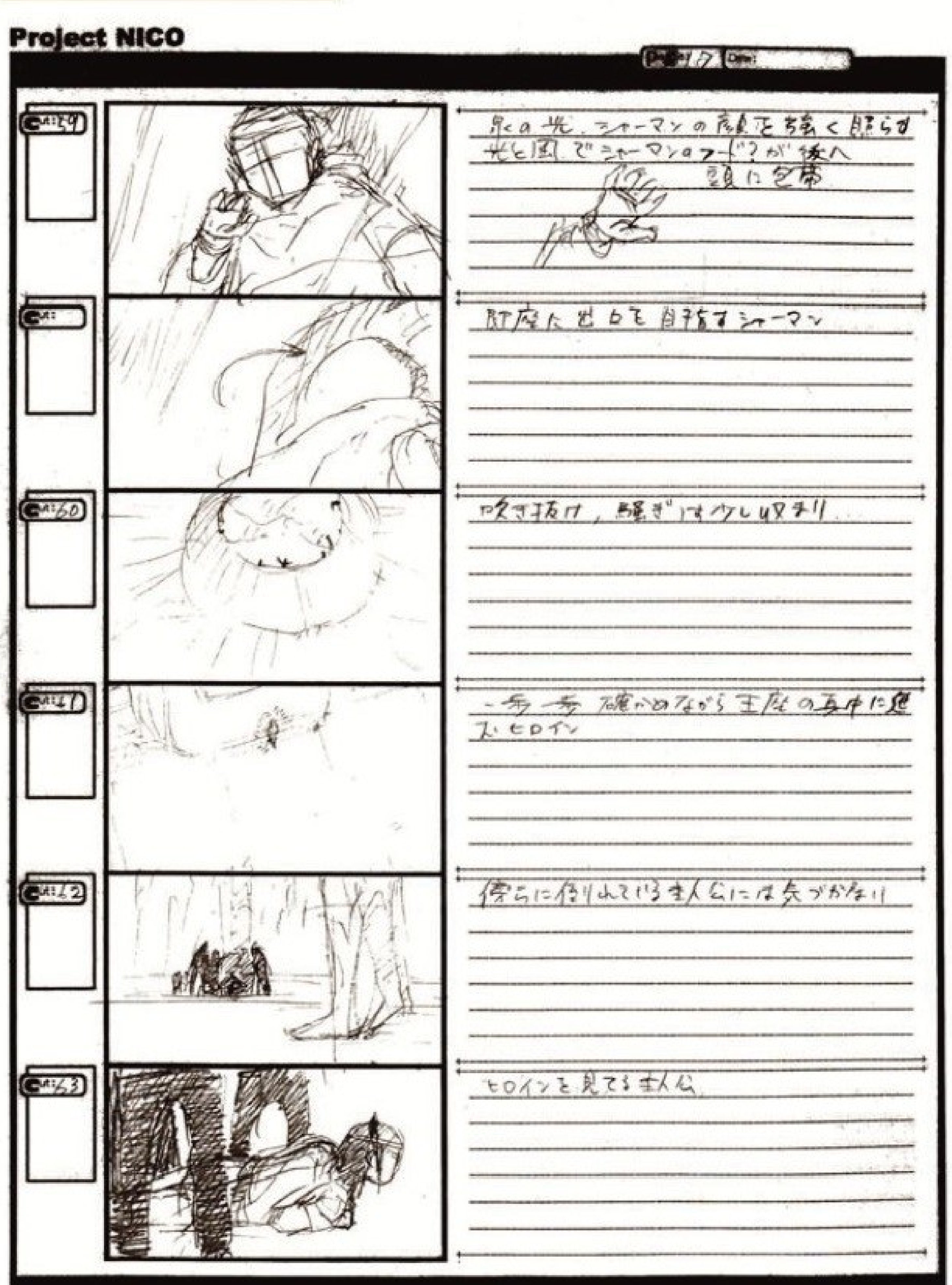
08


Project NICO
胸元に手を入れ
封印の泉へ投げ込む
落ちていく角

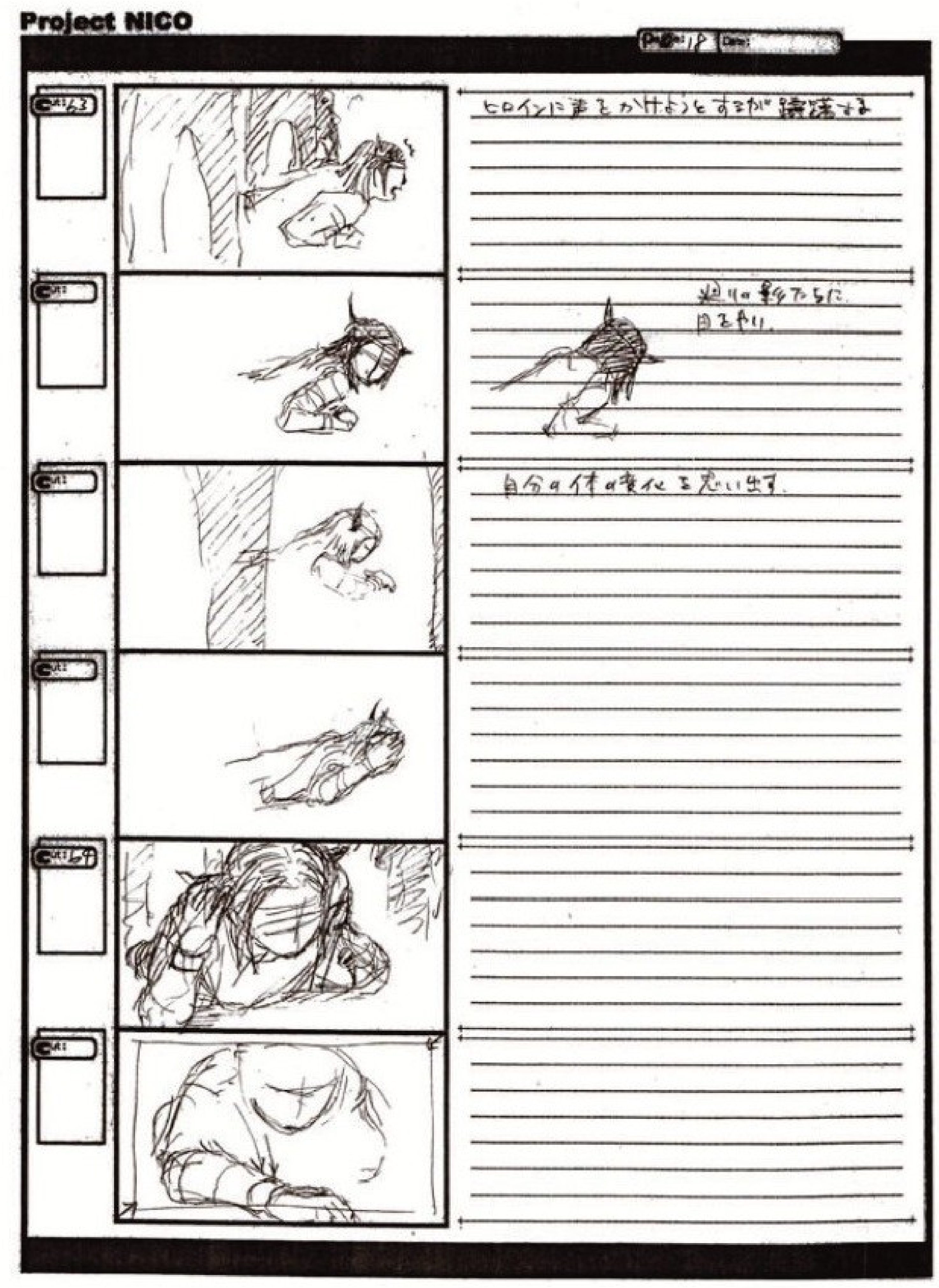
09


Project NICO
封印の泉に落ちる
落ちた角から光が放たれる
ものすごい勢いで光放出

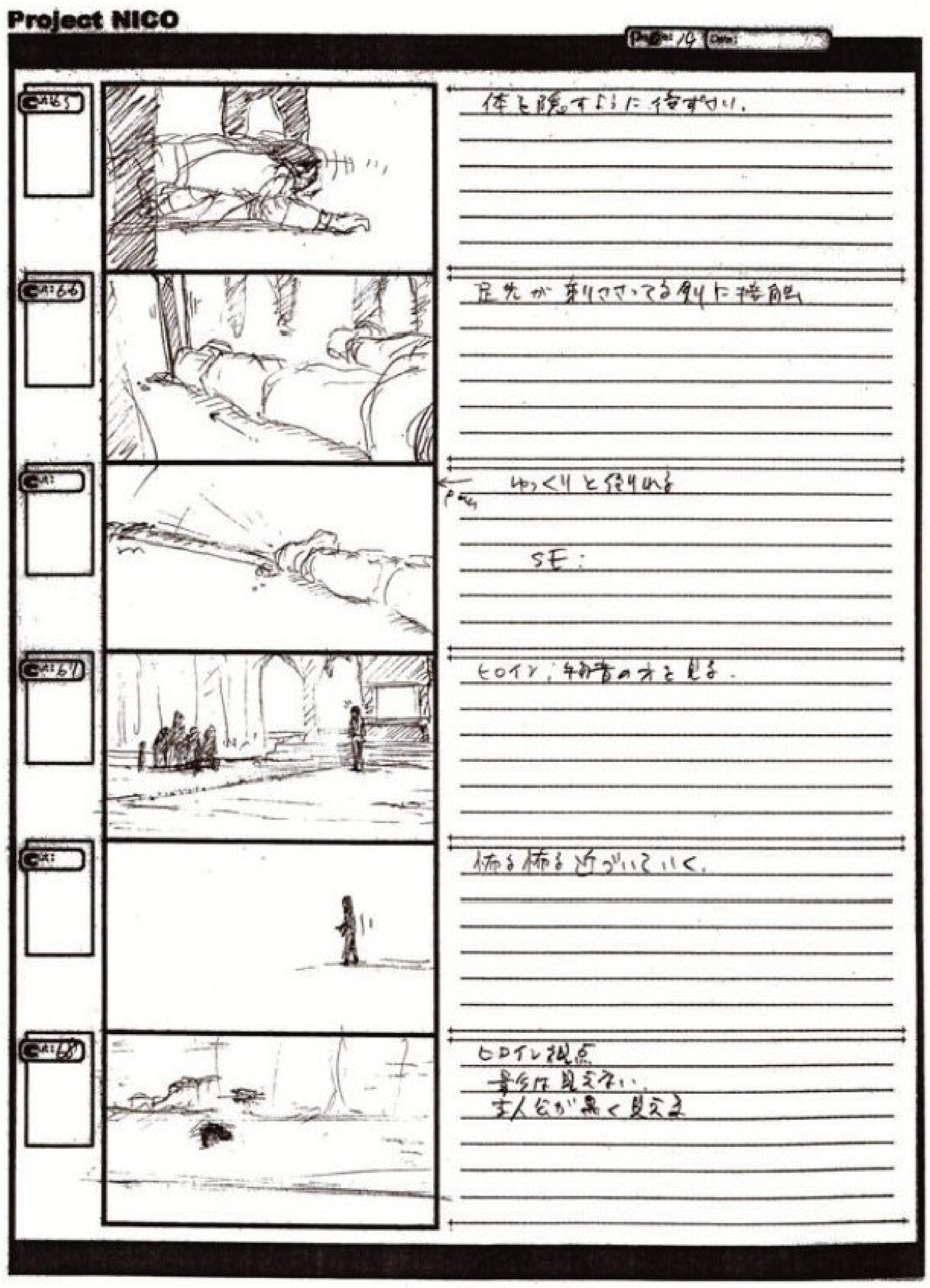
10


Project NICO
傍らに倒れている主人公には気づかない
ヒロインを見てる主人公

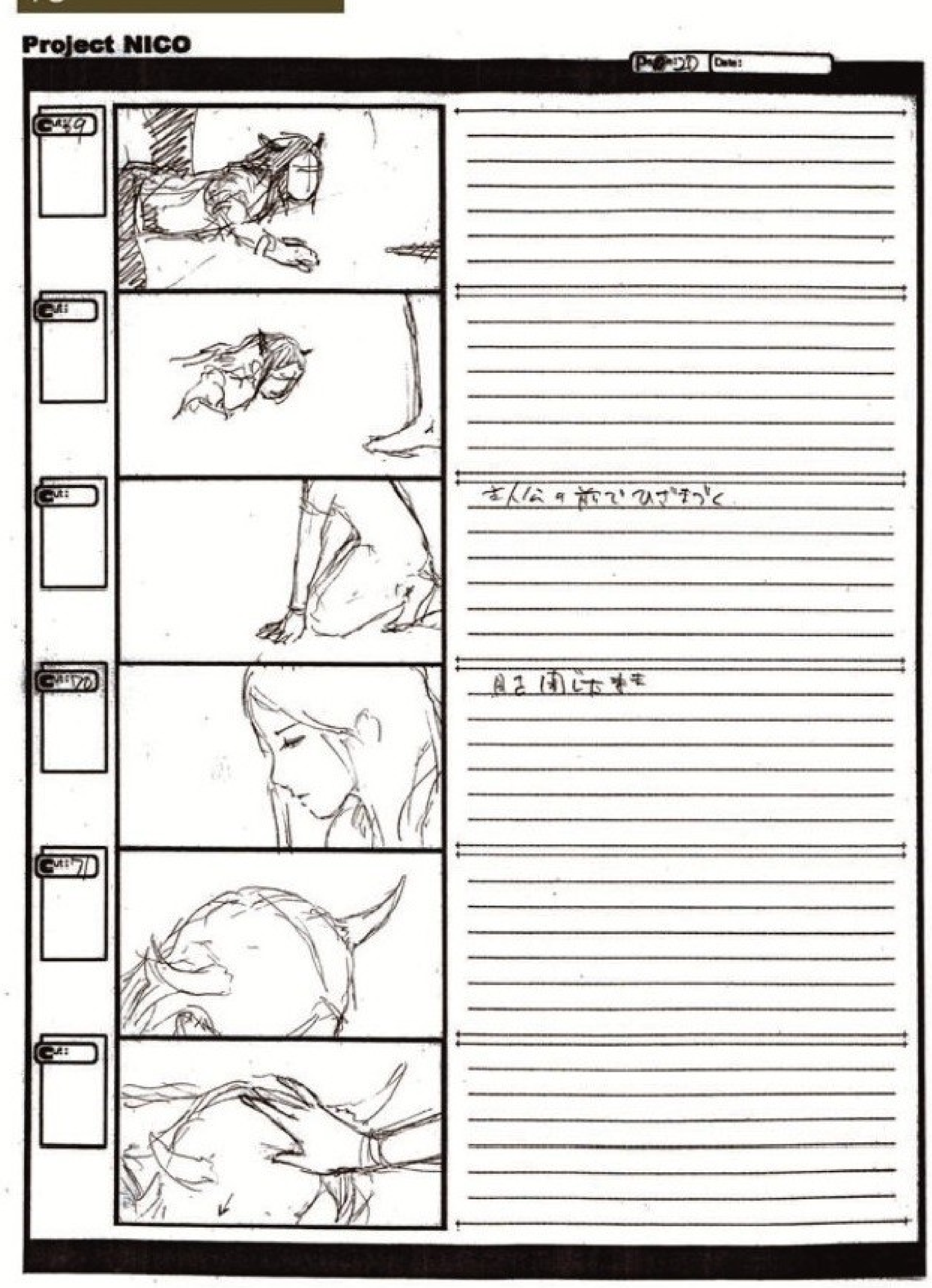
11


Project NICO
ヒロインに声をかけようとするが躊躇する
自分の体の変化を思い出す。

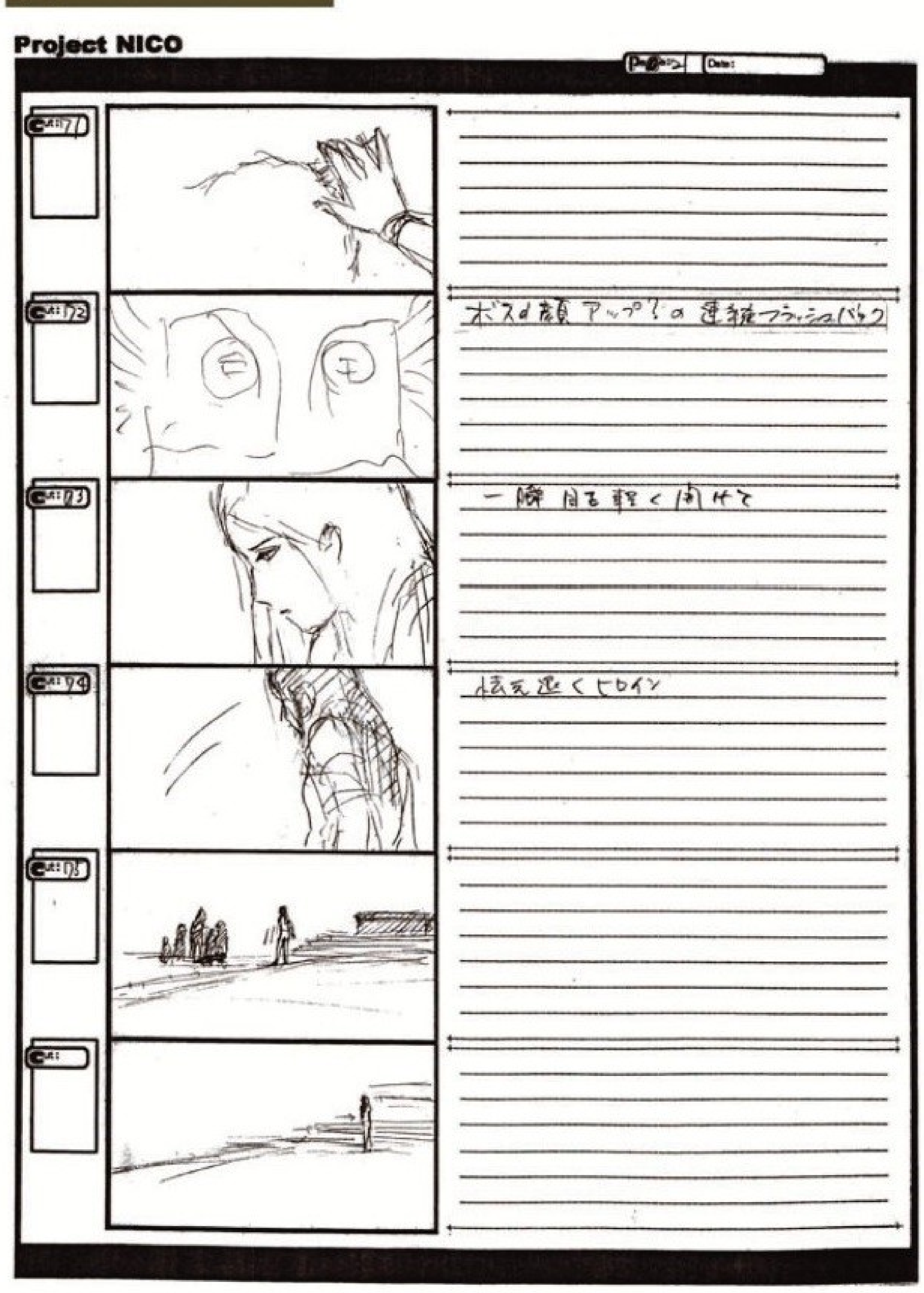
12


Project NICO
体を隠すように後ずさり。
SE：
ヒロイン視点

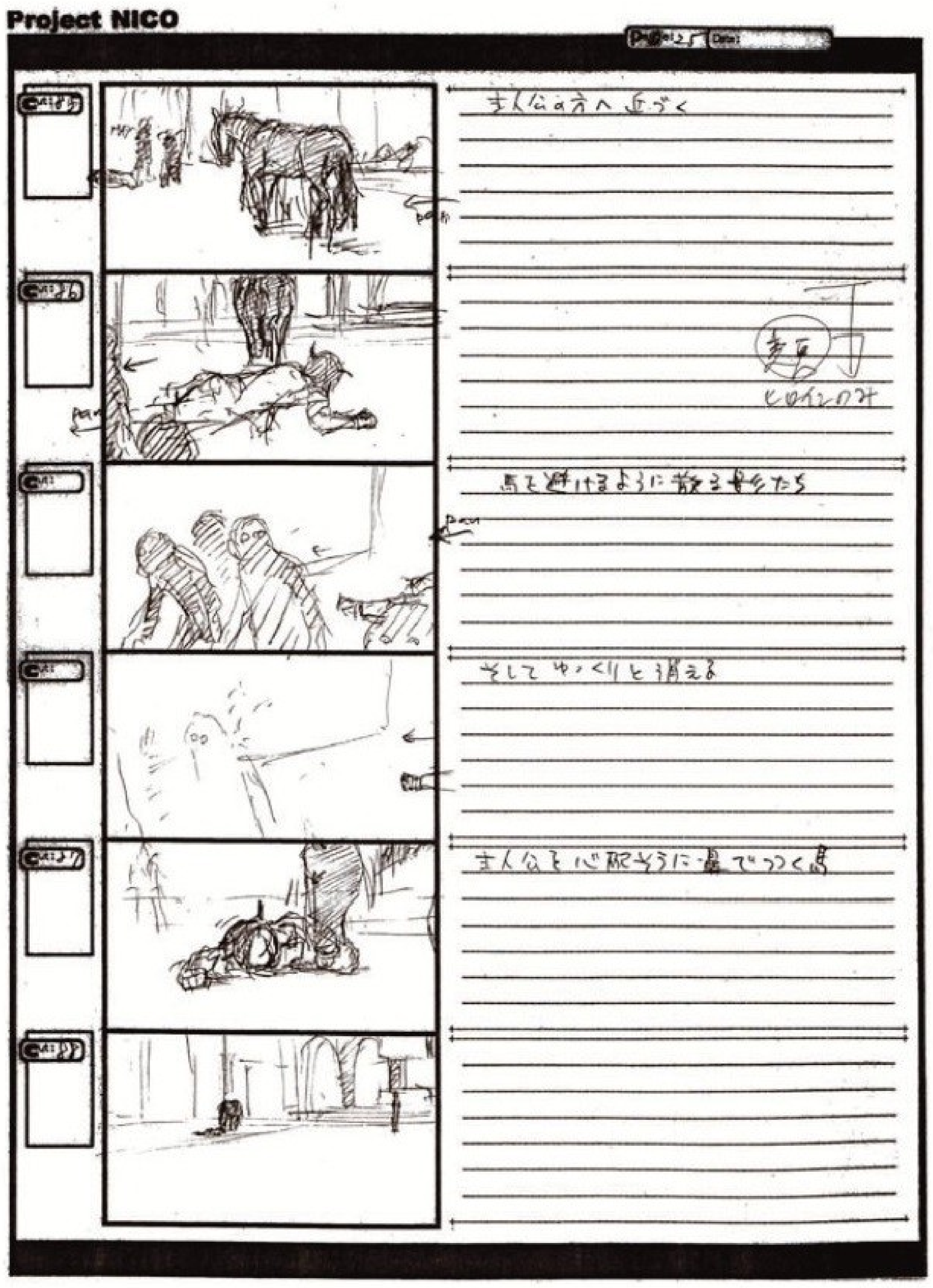
13


Project NICO
主人公の前でひざまづく

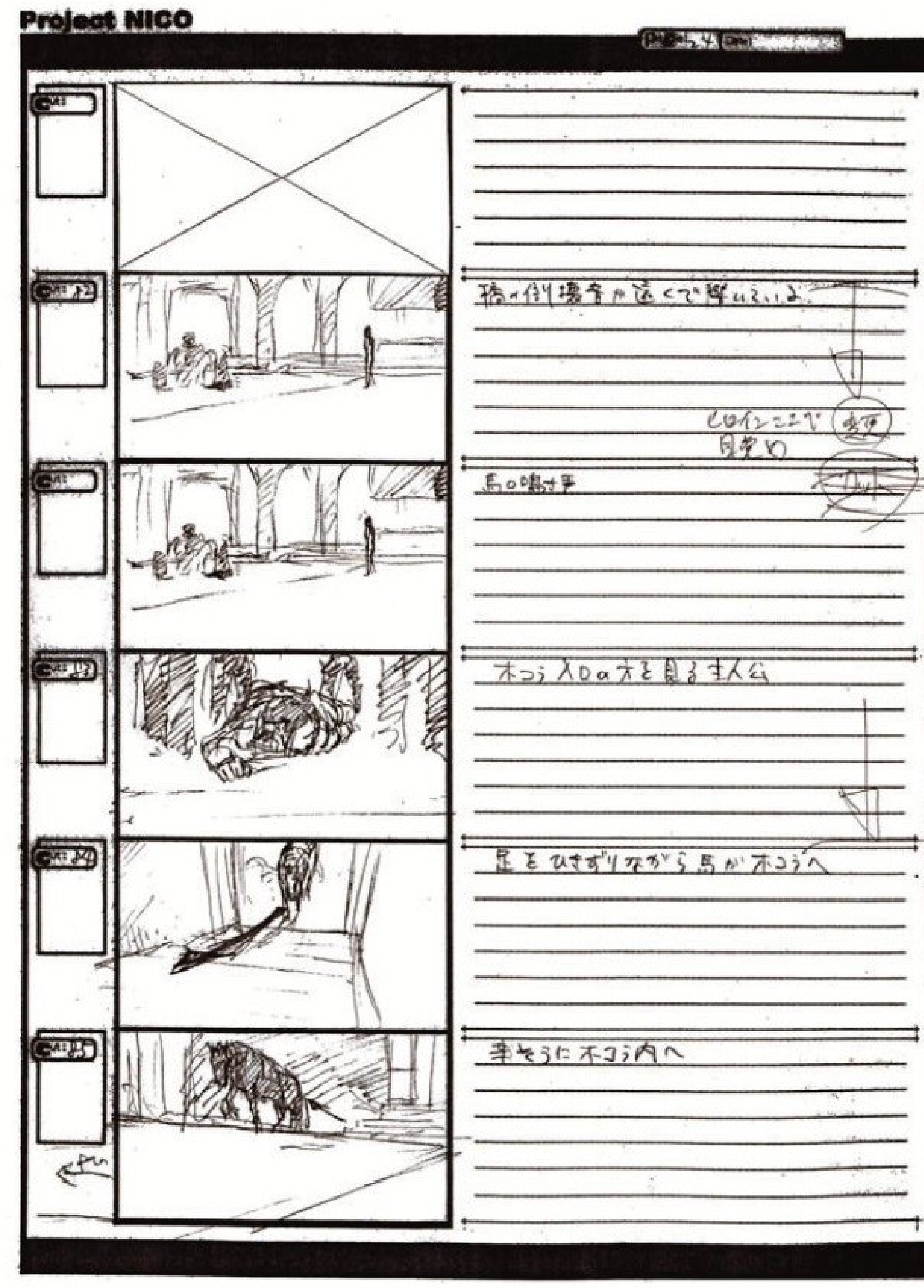
14


Project NICO
ボスの顔アップ？の連続フラッシュバック

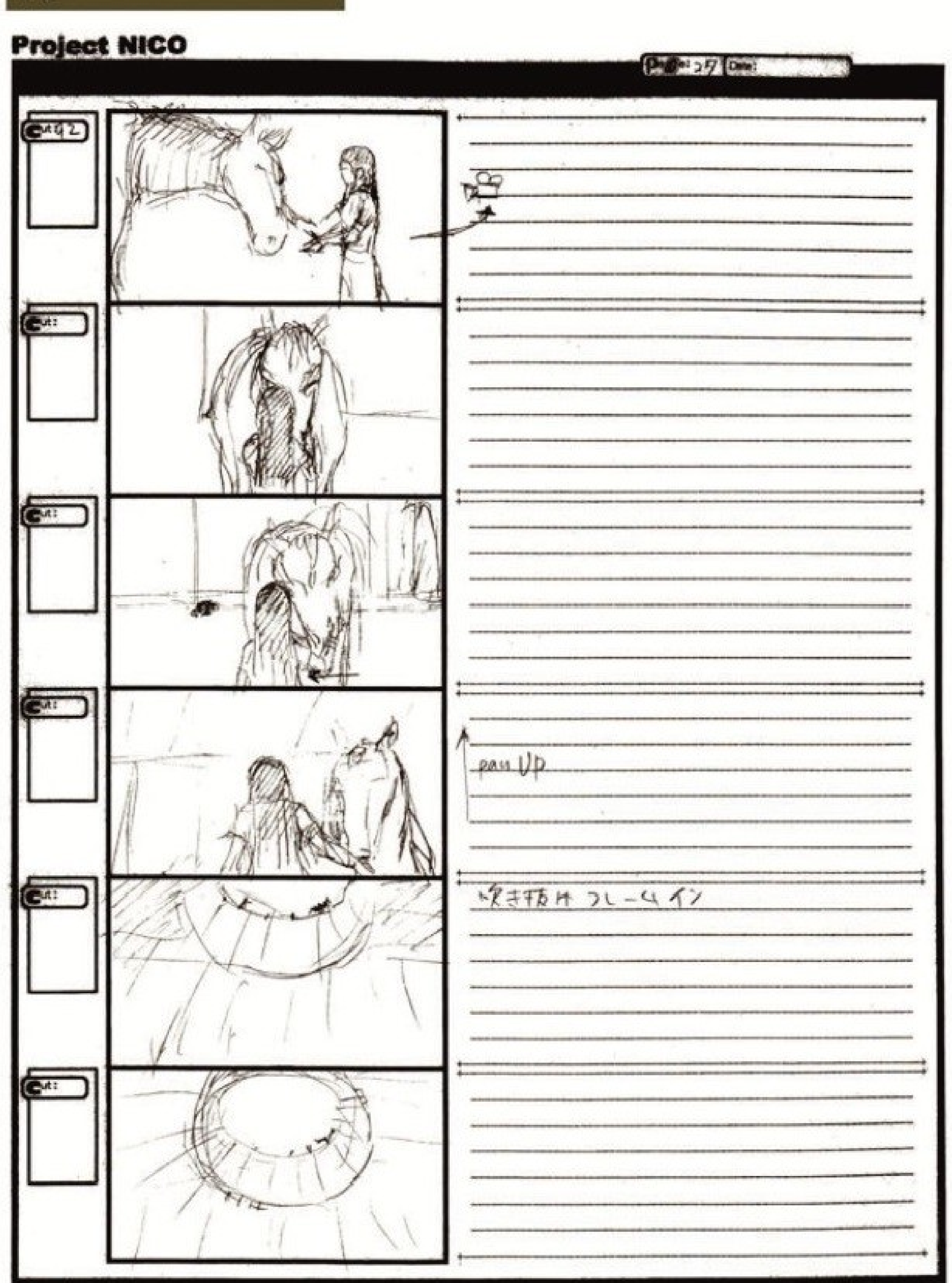
16


Project NICO
主人公の方へ近づく
ヒロインのみ
馬を避けるように離れる子供たち
そしてゆっくりと消える
主人公を心配そうに鼻でつつく馬

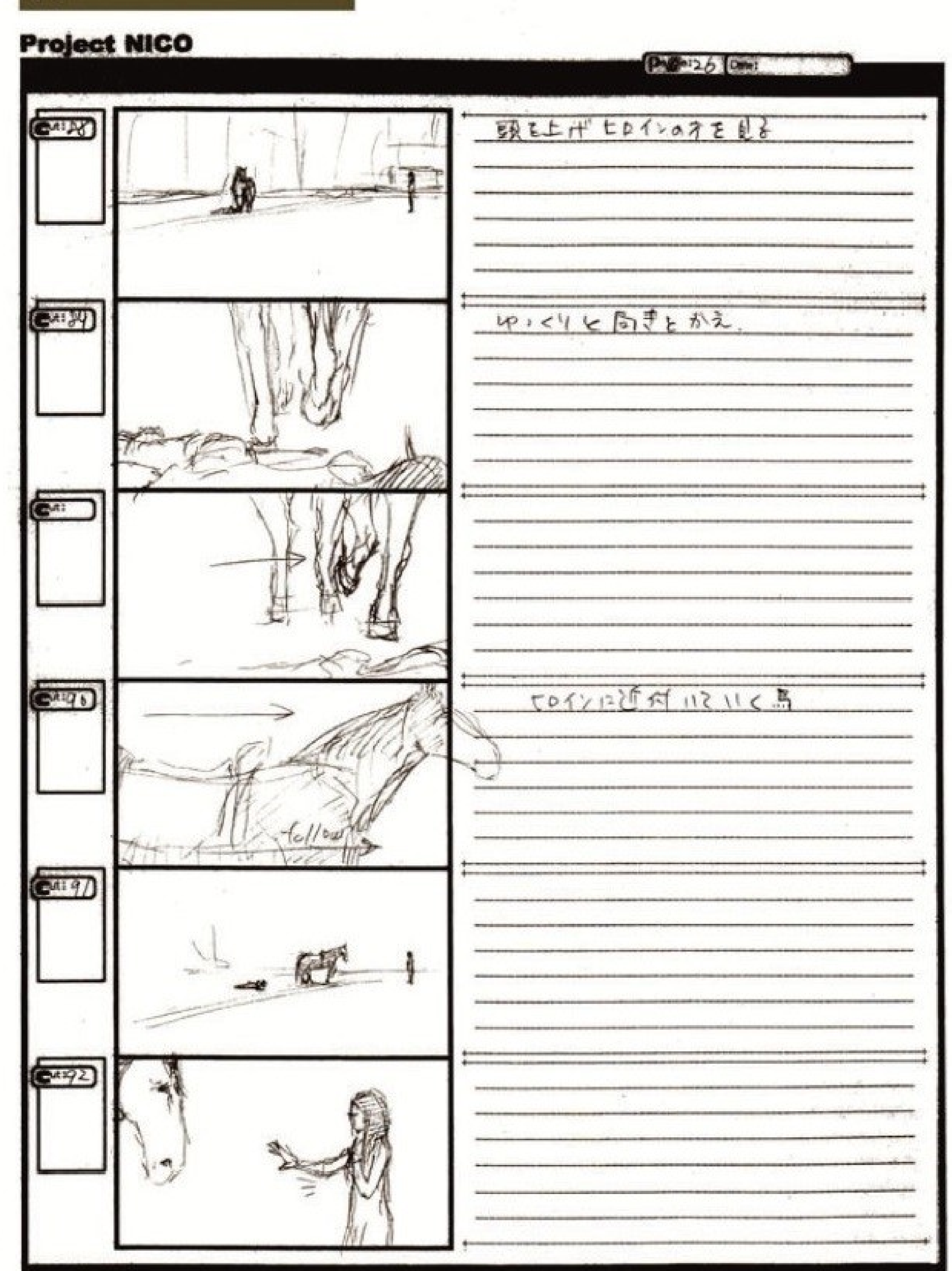
15


Project NICO
橋の倒壊音が遠くで響いている
ヒロインここで目覚め
馬の嘶き声
木コラ入口の方を見る主人公
足をひきずりながら馬が木コラへ
辛そうに木コラ内へ

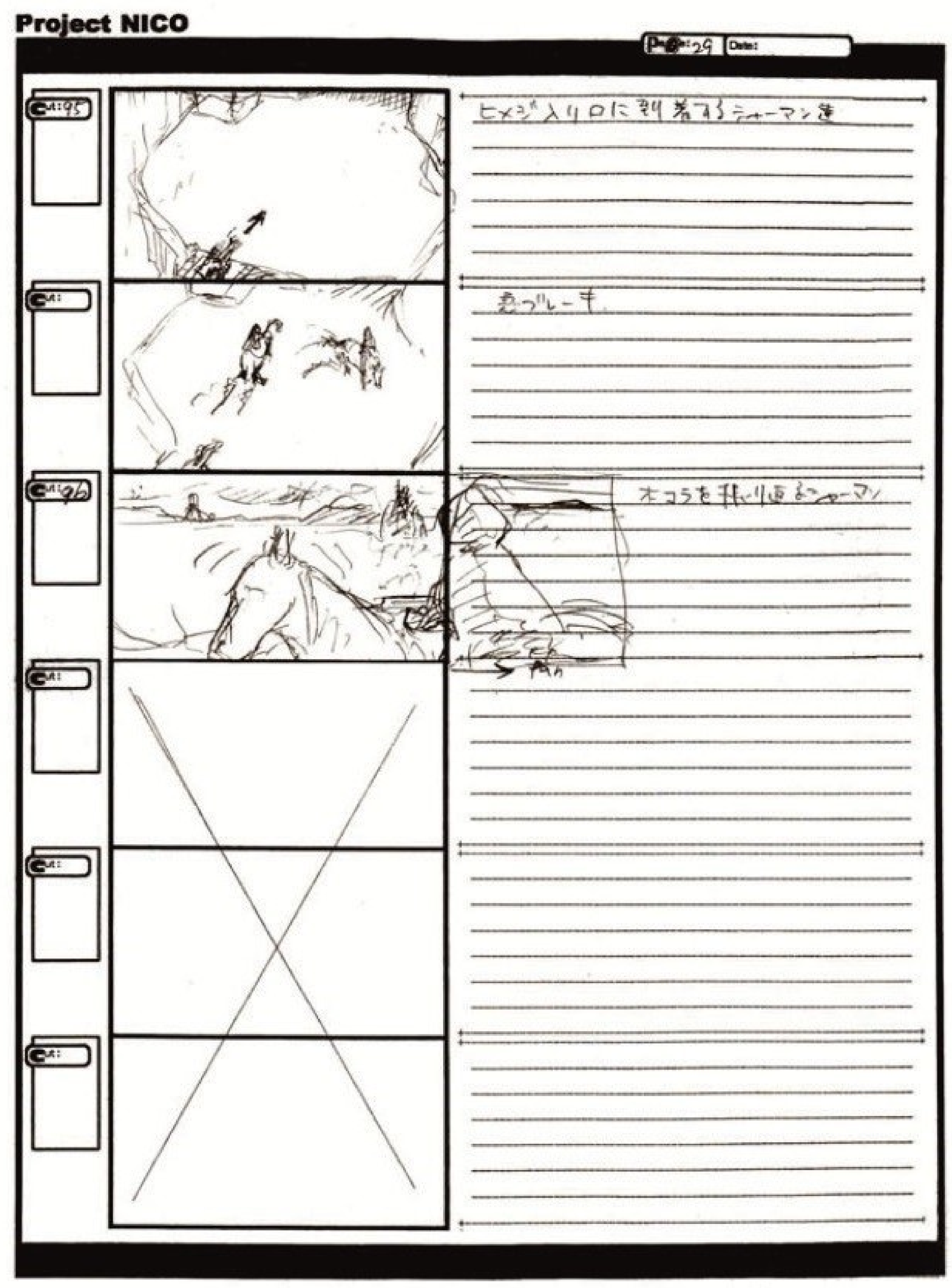
18


Project NICO
pan UP
吹き抜けフレームイン

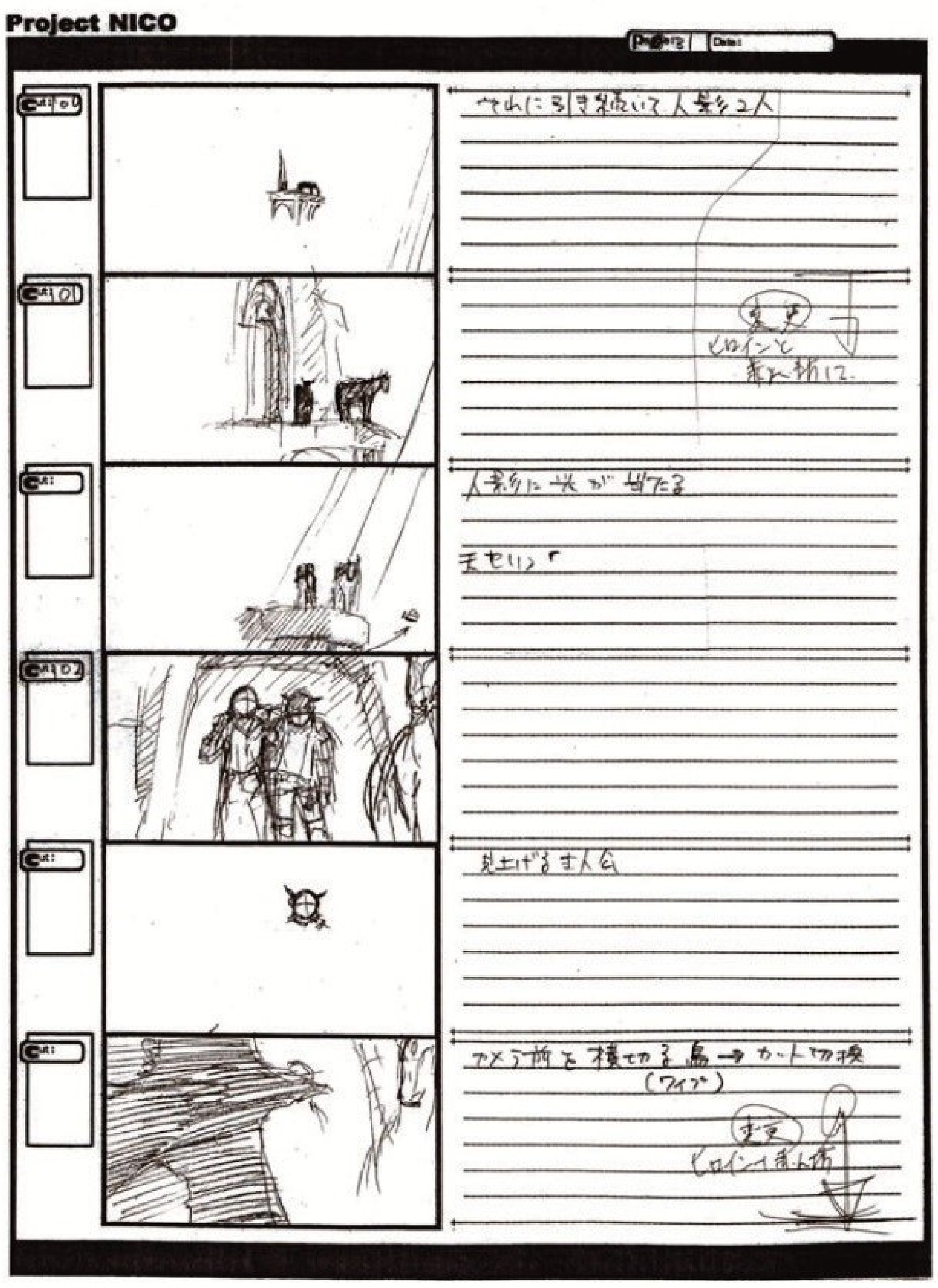
17


Project NICO
頭を上げヒロインの方を見る
ゆっくりと向きをかえ、
ヒロインに近付いていく馬
follow

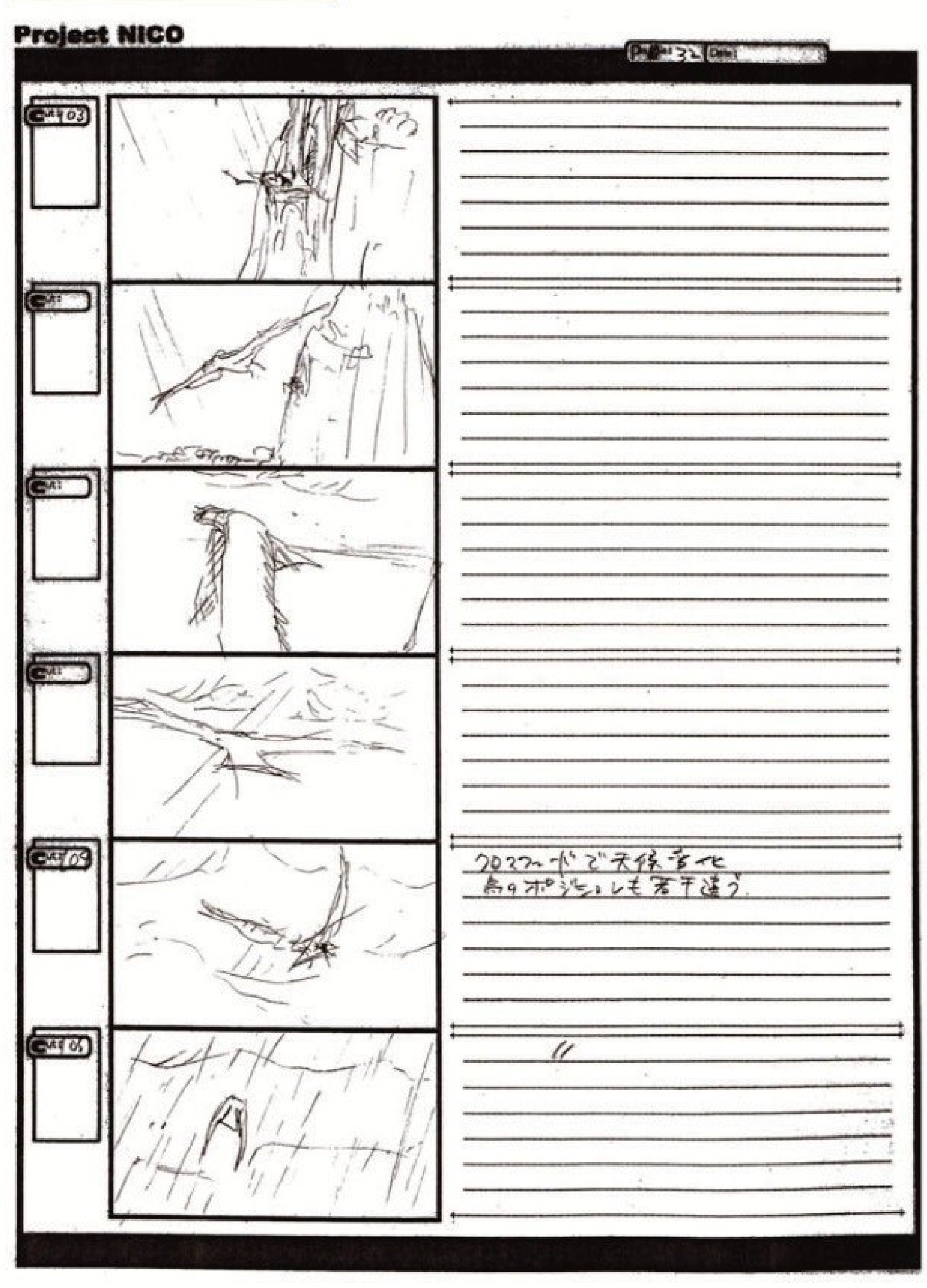
19


Project NICO
Date:
ヒメジ入り口に到着するシャーマン達
急ブレーキ
オコラを振り返るシャーマン

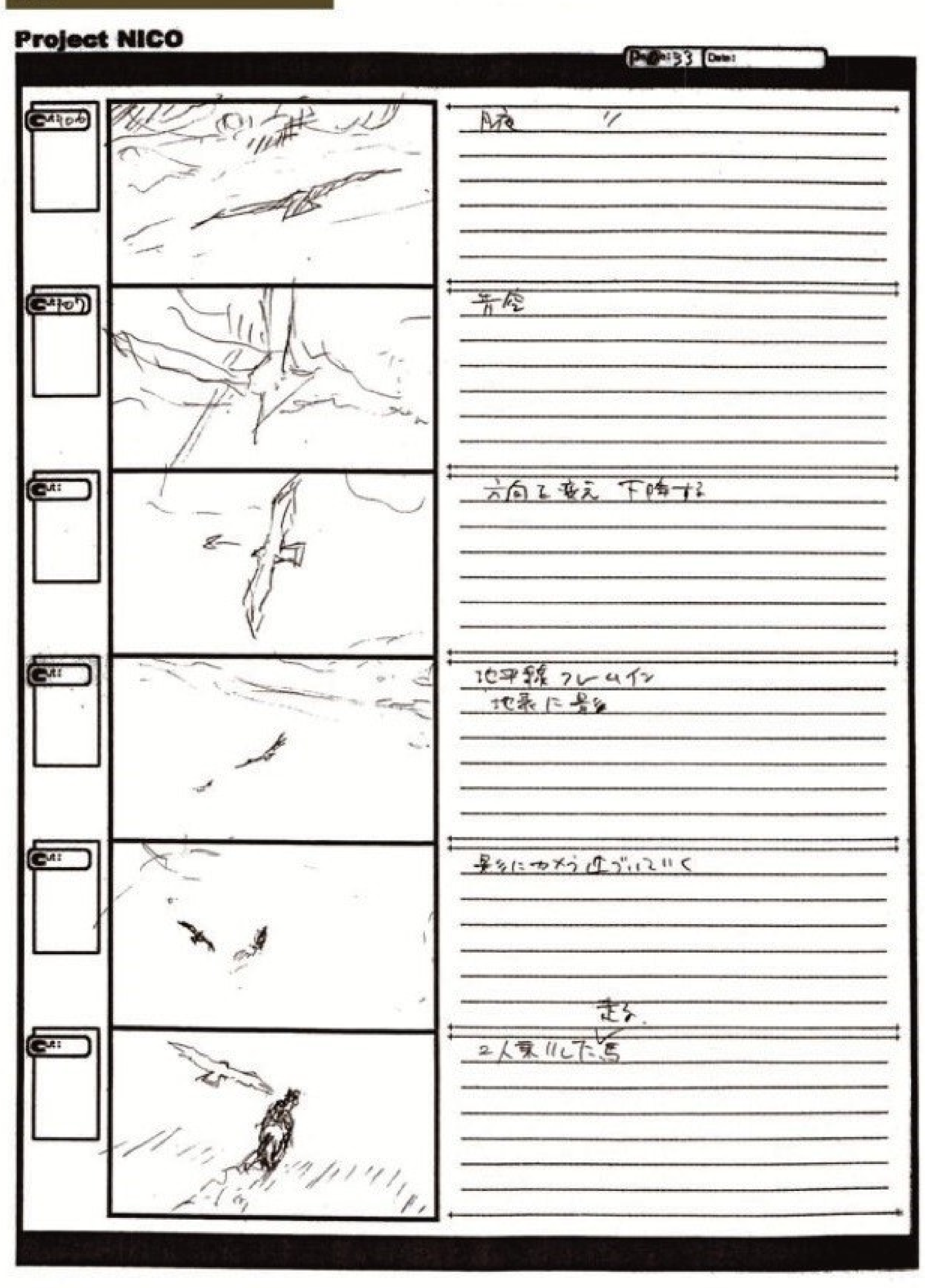
20


Project NICO
Date:
人影に光が当たる
見上げる主人公
カメラ前を横切る鳥→カット切換
(ワイプ)

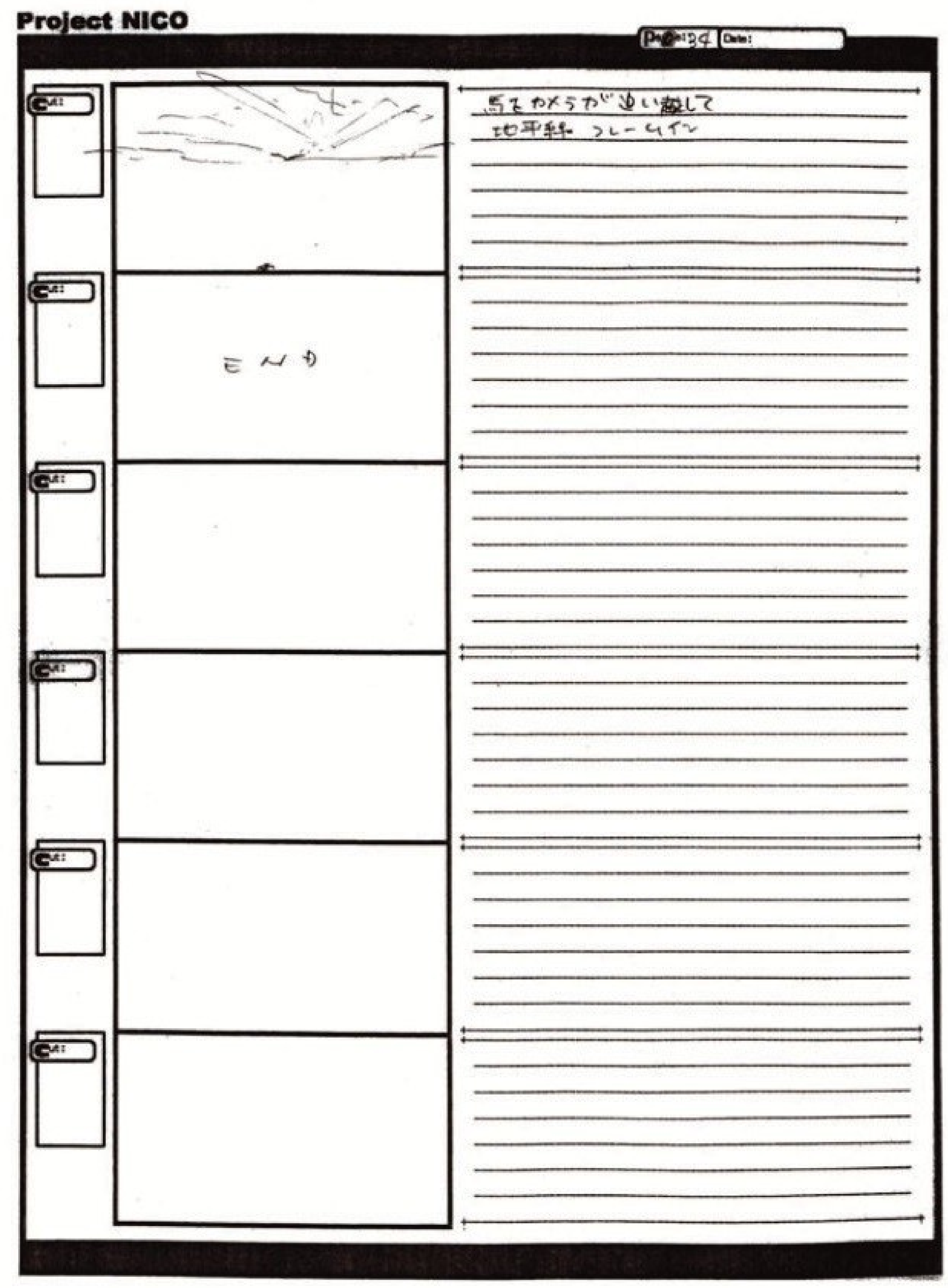
21

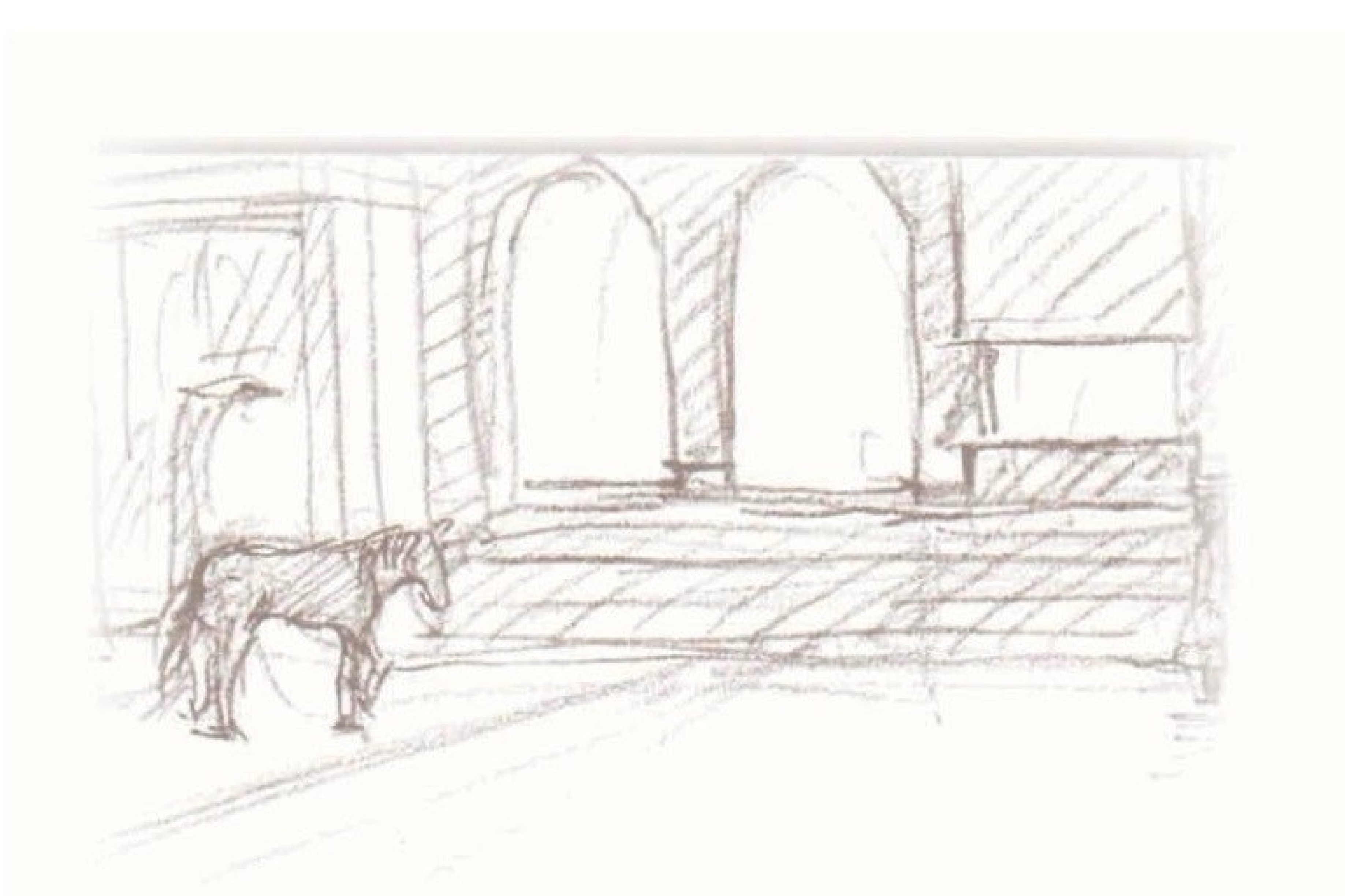

Project NICO
Date:
クロスフェードで天候変化
鳥のポジションも若干違う

22


Project NICO
Date:
方向を変え 下降する
地平線フレームイン
地表に影
影にカメラ近づいていく
走る
2人乗りした馬

23





Chapter 3

人喰いの大鷲トリコ®

上田氏の3作目の作品であり、待望の新作として2016年に登場したのが、『人喰いの大鷲トリコ』だ。少年と大鷲トリコが紡ぐ、新たなる神話はどのような思いで創られたのだろうか。珠玉の物語や設定画などとあわせて見ていきたい。





ワンダとトリコのあいだの話



～『ワンダと巨像』発売から『人喰いの大鷲トリコ』を制作するまでのこと～

――『人喰いの大鷲トリコ』は、いつごろから大枠ができはじめたのでしょうか？

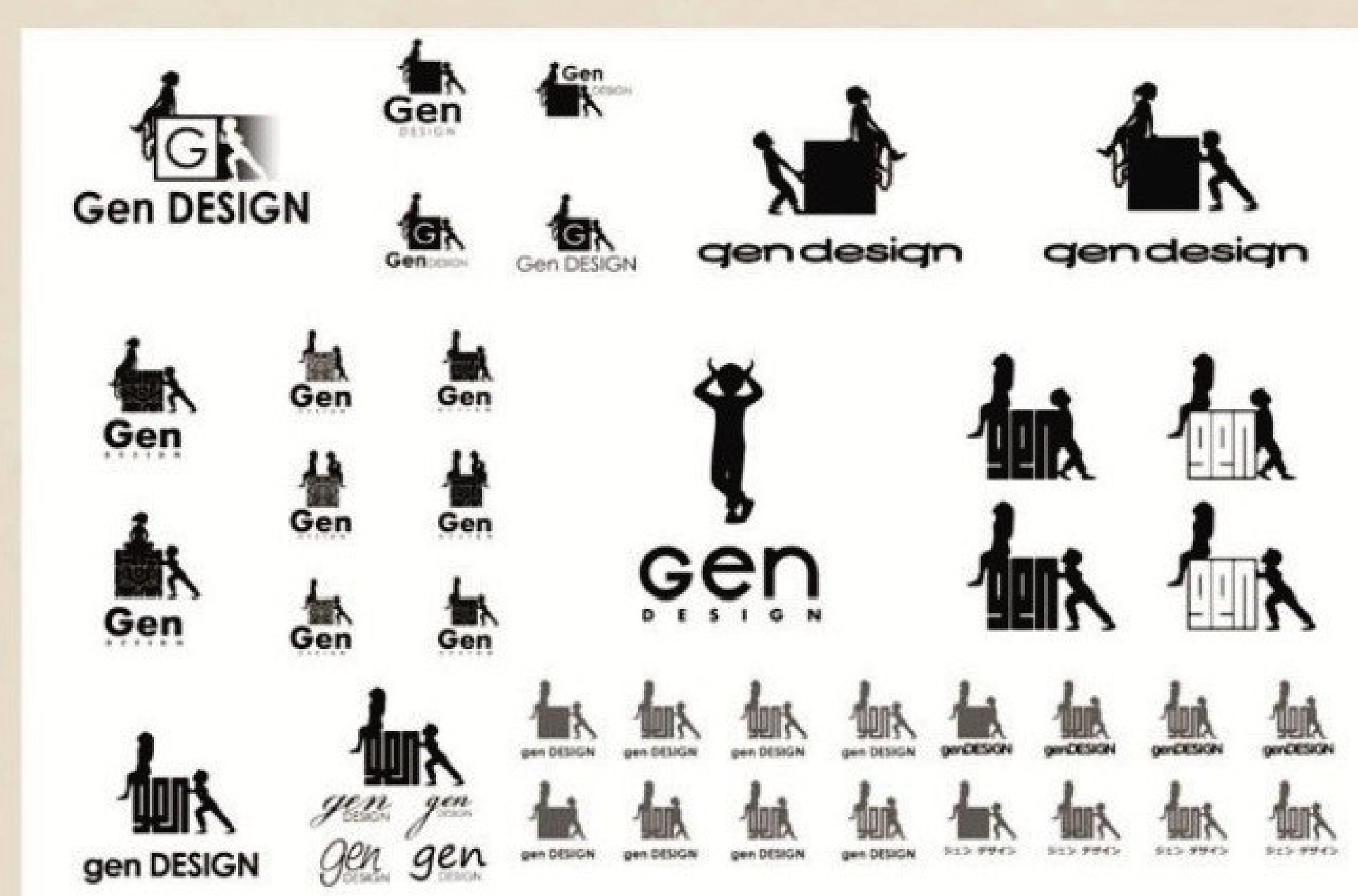
制作開始当初は、『ワンダと巨像』よりも『ICO』に近いゲームをもう一度作りたい、と思っていました。常に戦闘アクションを考え続けなければならなかった『ワンダと巨像』の反動ですね。加えて、ゲーム構造についても「広く薄く」のオープンワールドではなく、『ICO』のような閉鎖空間に濃密な情報や体験を入れ込んでいく方向に気持ちが移っていた時期でした。当時は、ビデオゲームというメディアの得意分野が、その場に本当に存在しているかのような「臨場感」であると考えていました。現在は、その方向性はVRへ引き継がれていると思いますが、臨場感を感じながら物語を体験できるメディアとしてのゲーム、物語を体験する上で、臨場感だけをたっぷりと享受でき、その上で複雑な操作が必要ないもの。ビデオゲームとして操作の難しさを排除し、簡易なコントローラー入力で、豪華な映像出力が体験できるもの。誤解を恐れず言えば、操作しなくても進んでいくゲーム。巨大で強大な存在（トリコ）にしがみついてさえいれば、進行していく物語とゲーム。そういったプロダクトを目指して始まったのが「プロジェクトTRICO」でした。

――新たな要素を盛り込むという点については、どうお考えだったのでしょうか。

『ICO』や『ワンダと巨像』が提供してきたような、新しいメカニクス（手つなぎや変形コリジョン）を体験したいというプレイヤーの要求は、弱まっていると感じていました。たとえば欧米のゲームで主流となっているFPSのように、メカニクスが共通していても、新鮮な体験をプレイヤーに提供することができているゲームも多くあります。「プロジェクトTRICO」では、新しいメカニクスのための技術検証部分は極力少なくして、その分の開発リソースをより細かに調整を施した物語体験の創出に使おうと考えていました。『ICO』や『ワンダと巨像』では、新しいメカニクス開発によって、3年半～4年という当時としては比較的長い開発期間を取っていましたが、「プロジェクトTRICO」は、できるだけ短時間で完成させることを想定していました。新メカニクスの技術検証をする必要がなく、NPCのAIやパズルの創出も『ICO』での経験値があるため、そこまで苦労しないはずだと思っていたのですが。

――「プロジェクトTRICO」の進行中、上田さんはgenDESIGN（ジェン・デザイン）も設立されましたね。

はい、『ICO』や『ワンダ』の開発に携わってきたスタッフが中心となって、設立しました。以降は、このgenDESIGN（ジェン・デザイン）で、「プロジェクトTRICO」、つまり『人喰いの大鷲トリコ』のクリエイティブ全般を担当しています。genDESIGN（ジェン・デザイン）という名称は、「gen」が「Genuine」「Generate」などに由来し、企画アイデアの発端となる場所や人、偽物ではなく本物を重要視した物作りをと。「DESIGN」は、「開発」ではなく「デザイン」することを優先するスタジオだと示すものです。



genDESIGN（ジェン・デザイン）設立前に制作されたロゴ案。



「そこが〝大鷲の巣〟であることを知るのはずっとあとのことだった」







トリコとの交流

少年とトリコは、長い間いっしょに行動することで心を通じあわせていった。少年の意思をトリコがくみ取り、動いてくれるようになったのだ。

しかし、アンテナのような装置がある部屋を訪れると、様子は一変した。トリコは我を忘れたかのように騒ぎだし、少年と鏡を飲み込んでしまう。少年は気を失い、夢かうつつかもわからぬ中で過去の出来事を見た。

かつて村で眠っていた少年は、飛来したトリコによって、体をまるごと飲み込まれた。そのまま村を飛び立ったトリコだったが、嵐の中を飛行するうち、雷の直撃を受ける。トリコは気絶し、まっさかさまに落ちていった。少年がいるのは、大鷲の巣とも呼ばれる外界から隔てられたウカイヤ(王家の谷)だったのだ。落雷と落下の衝撃でトリコの角は折れ、翼には傷を負って飛ぶこともできなくなっていた。

トリコから吐き出され、意識を取り戻した少年は、それでも諦めずに先へと進む。

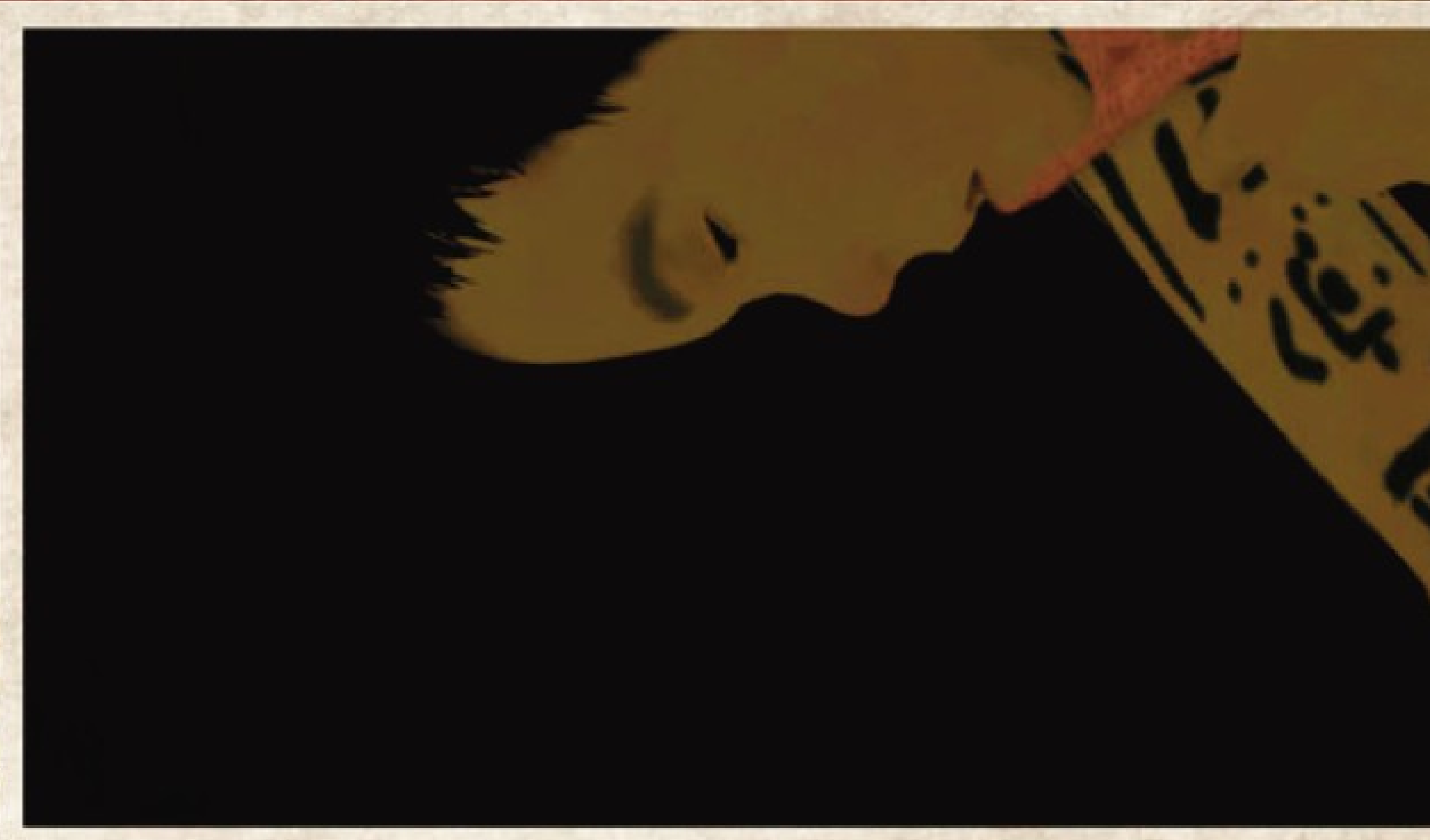




STORY of "The Last Guardian"

「人喰いの大鷲トリコ」の物語





大鷲（おおわし）に選ばれし少年

少年が目覚めると、そこは見知らぬ洞窟だった。体に刻まれた紋様にも目を見張ったが、それより少年を驚かせたのはそばに横たわる大鷲だった。大鷲は「トリコ」とも呼ばれ、人を喰らうとして恐れられる獣だ。しかしそこにいたトリコは、鎖につながれて弱っているようだった。少年は刺さった槍を抜いて鎖を外し、大鷲が好むタルを与えて様子を見た。

しばらくすると、トリコは元気を取り戻した。慕うような仕草を見せ、押しとどめてもついてくるトリコの姿を見て、少年はいっしょにこの場所から脱出する方法を探すことにした。

部屋の奥で見つけた鏡を見せると、トリコは特殊な反応をした。さらに尻尾からは強烈な雷が放たれ、少年を仰天させる。

「〝トリコ〟と呼ばれる人喰いの大鷲が横たわっていたのだ」











束縛から逃れて

少年とトリコは、ついに塔の頂上に着いた。その時、ひときわ高いアンテナから電波が発せられる。その電波に引き寄せられるように、膨大な数の大鷲が集った。しかし、1匹だけ電波の支配を受けないトリコが、他の大鷲から攻撃を受ける。少年はトリコを救うため、鏡と大鷲の尻尾から出る雷を使って、塔の中枢を破壊することに成功した。

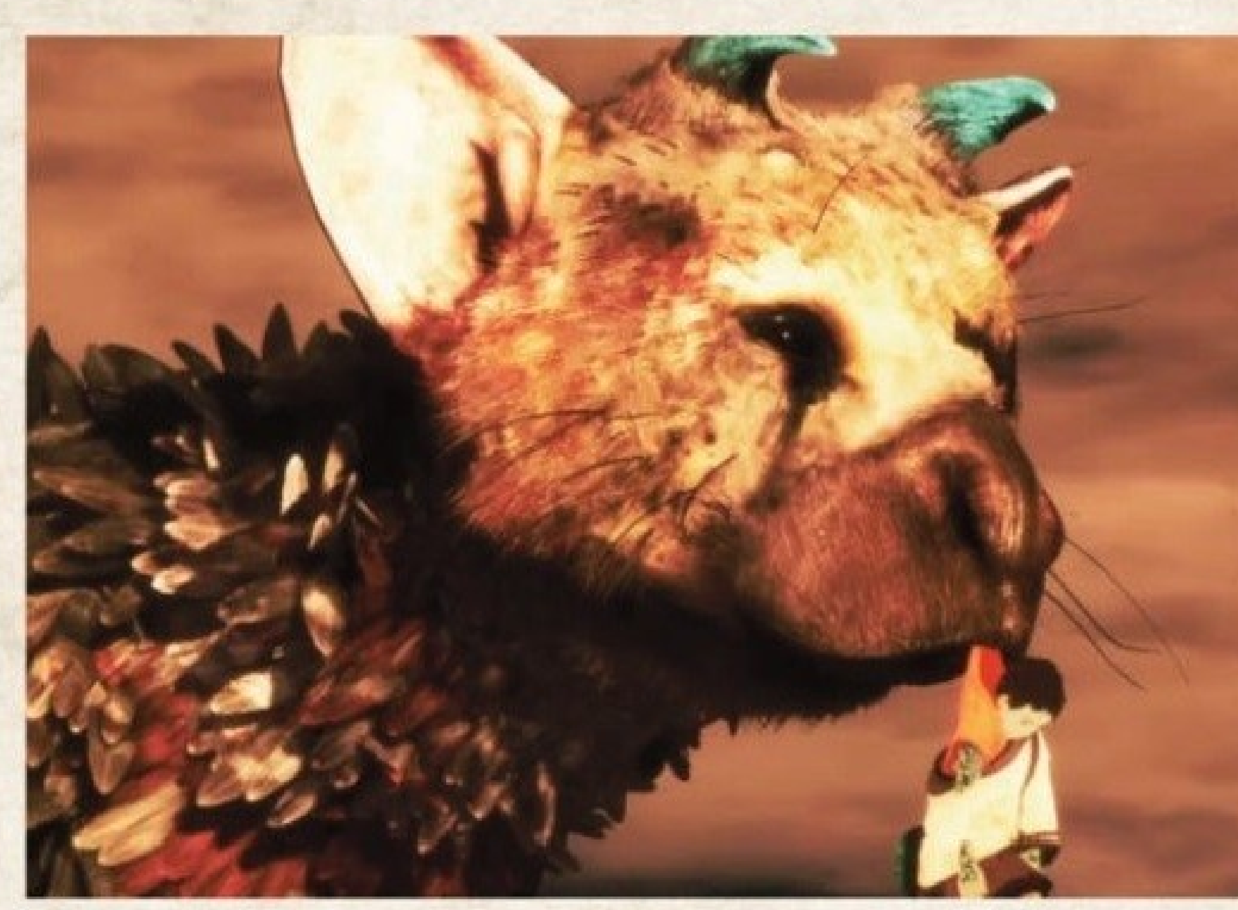
中枢を壊された塔は少しずつ崩れていく。電波の支配から逃れた大鷲たちは、飛ぶことも忘れて落下していった。トリコは、破壊時の衝撃で気を失った少年を口にくわえると、翼を大きく広げ谷の外へ飛び立っていく。

トリコが舞い降りたのは、少年が住んでいた村だった。うつろな意識の中、少年にできたことはわずかに手を動かすことのみ。なんとかトリコに「立ち去れ」とだけ指示し、傷だらけて飛び立つ姿を見送ったのだった。

長い時が過ぎた後、成長した少年は村の片隅に埋もれた鏡を見つける。それは確かにウカイヤ(王家の谷)で使った鏡だった。空に向けて掲げると、鏡の光は遠い場所まで届いた。トリコと過ごした、懐かしいあの場所までも。



「大鷲にここから立ち去るように指示をするしかなかったのだ」







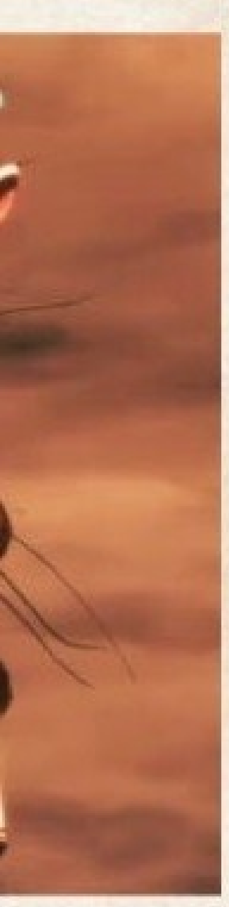


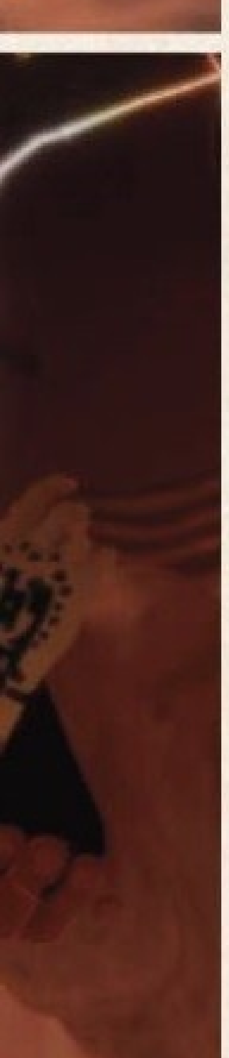
行く手を阻むもの

ウカイヤ（王家の谷）には、外に出ようとする少年を阻害する者もいた。硬い外殻をもった鎧（ヨロイ）たちは、少年を見つけると扉の中に連れ去ろうとする。トリコは鎧に出会うと我を忘れて攻撃するので、そばにいれば安全だが、鎧が持つ色ガラスに対してはなぜかおびえてしまうのだった。

また、トリコ以外の大鷲は非常に凶暴で、遭遇すると少年やトリコに襲いかかってくる。大鷲どうしの激しい戦いのあと、トリコが弱って動けなくなったことがあり少年を悲しませたが、いいこともあった。トリコが、飲み込んでいた鏡を吐き出したのだ。その鏡を手に、少年とトリコは谷の中央にある塔へと向かう。このころはトリコの翼の傷も癒えつつあり、一瞬だけ空を舞うこともあった。その姿は少年に希望を抱かせるのだった。

「大鷲は〝鎧（ヨロイ）〟と戦い興奮していた」









人であったとしても、何かしら気になるタイトルにしたいという思いもありました。

作品に託した意味

――パッケージは少年とトリコの関係を象徴するようなイラストですが、どのような意味があるのでしょうか。

パッケージの画像は、ゲーム中には登場しないシーンです。もともと、少年とトリコが出会うシーンは実際にゲーム内で使われたもの以外にもいくつかアイデアがありました。少年が転がる檻の中からスタートして、そこで初めてトリコと出会ったり、少年が霧深い谷で大きな羽を拾うことでトリコと出会ったりするなど、パッケージデザインはこれらのアイデアの名残りです。そういえば、開発中にゲームの仕様としても、トリコの羽が拾えるような操作を実装した時がありました。

――ゲームのオープニング映像で見られる銅版画も独特の雰囲気がありますね。

あの銅版画は、博物学者のヨンストン(※22)のものです。これを取り入れたのも、『ICO』や『ワンダと巨像』で童話風のパッケージングをしたのと同じ理由です。ライオンやトラといった現実世界の動物と、キリンやユニコーンなどの非現実的な動物が同じページに載っている様子を見せることで、リアリティラインを下げられるのではないかと。

――システム面で何か意識したことはありますか？

少年がトリコへ指示する際のシステムは、ゲーム的になりすぎないように注意しました。たとえば画面の中心に点が出て、それによって指示先を指定するようなポインティング方法だと、機能的すぎて言葉が通じないことの意味が薄れてしまいます。機能性だけを追求することは、あまり難しくありません。同じように、スコアを導入することで競技のようにするなど、「ゲームっぽくまとめる」だけならそこまで難しくはなかったりします。情緒も含めた表現の盛り込みとなると、途端にバランスが難しくなります。

――『トリコ』を開発する際に、工夫した点や苦労した部分はどのようなところでしょうか。

『人喰いの大鷲トリコ』では対応ハードがプレイステーション 4になったため、スペックも飛躍的に向上しました。とはいえ、現実をそのまま再現可能になったわけではありませんので、「表現したいもの」と「表現できるもの」を分けて考える必要がありました。トリコの口の表現はその一例で、歯を表現することは可能でしたが、ゲーム中に歯を有効に使うシチュエーションが必要な訳ではありませんでした。そういった取捨選択の結果、あえて歯をなくし、クチバシのような形状にした、ということもあります。

――トリコは、とても複雑なシステムで動いているように見受けられますね。

トリコは四足歩行ということもあって、制御面では特に苦労しました。あらゆる地形や状況の中で自然な体勢をとるための背骨の曲線形状や、口でくわえて物を投げたり少年に頭をすり寄せたりするときの首の制御などですね。このあたりをわかりやすく理解してもらう例としては、巨大なトレーラートラックを運転して狭い駐車場に上手に停めるようなもので、何度も試行錯誤を繰り返しました。

――主人公である少年とトリコの関係は、どのようにして構築されていったのでしょうか？

ゲームの開始直後から主人公の少年といっしょに行動するトリコですが、単なる愛玩動物にするつもりはありませんでした。そのため動物の持つ凶暴さや残忍さ、習性や生理表現なども取り入れています。これは、銃器や刃物によるバイオレンス表現のゲームはあふれていますが、それ以外の残虐性を表現したゲームはあまりないのでは、と思ったためでもあります。

動物の持つ神秘性を表現するため、言葉でのコミュニケーションはできず、トリコが何を感じて何を考えているのか、プレイヤーには明確にわからないようにしました。また、トリコを単に役に立つだけの「サイドキック」にはせず、プレイヤーに対して常に存在を意識させながら、傷を治す、誘導するなどの手間がかかる存在、アンコントローラブルな部分も持つ生物として描いています。

――上田さんが『人喰いの大鷲トリコ』で伝えたかったことは何ですか？

動物が持っている神秘性、残酷さ、コミカルさ(※23)です。あとは、しいていえば疑似生命の創造でしょうか。ゲームキャラクターとしての合理性よりも、画面の中に本当に存在しているように感じられるキャラクターの創造、そこに尽きるかと。それこそが、コンピュータを使って映像表現を行う意義だと思っています。

(※22)ヨンストン
多くの著作を残したポーランドの博物学者。四足動物、鳥、魚、ドラゴンなど、現実には存在しない生物も含め2800点以上の図版を掲載した『鳥獣虫魚図鑑』は特に有名。ゲーム中にもヨンストンの図版が登場するが、トリコのイラストだけは上田氏が描いたものとなっている。



(※23)神秘性、残酷さ、コミカルさ
かわいいだけの動物にはしたくない、という上田氏の言葉どおり、トリコは生き物ならではの神秘的な性質や残酷な面のほか、おなかを見せて寝転がるなどコミカルな部分も垣間見せる。





「人喰いの大鷲トリコ」に込めた思い

待望の新作となった3作目は、巨大な生物との交流を描く物語だった。上田氏より『人喰いの大鷲トリコ』が生まれた経緯や、タイトルの意味などを伺った。

大枠とタイトル決定までの経緯

――『人喰いの大鷲トリコ』の開発はどのようにして始まったのでしょうか？

この作品の開発時期は、リアル系のゲームが増えていったころです。そんな中、特に海外スタジオが開発するゲームと比較して、自分たちにアドバンテージがあるものとして「動物の動きの表現」や「キャラクターの内面や情緒を動きで表現」することでした。これは個人的な印象になりますが、『ICO』や『ワンダと巨像』のころはゲームアイデアやアート表現、テクノロジー面など、アドバンテージだらけで、その中でどれに注力するか、という贅沢な状況でしたが、2010年以降は状況がかなり変わり、開発する上で、どこに注力してどこで勝負するかをこれまで以上に見定めないといけなくなりました。そんな背景から、大鷲「トリコ」という表現や存在感に注力していくことにしました。

――「人喰い」という言葉が含まれたタイトルも意外でした。

古くから伝わる童話や昔話には「人食いオオカミ」や「首なし」など、ギョッとする言葉があふれています。そこが不思議で面白いと思い、取り入れました。『ICO』や『ワンダと巨像』を知らない



『人喰いの大鷲トリコ』のパッケージに使用された画像。本来ならば交流することのない少年と大鷲が、少しずつ絆を強めていくゲーム内容を感じさせるようなものとなっている。

少年のさまざまな動き





すべてオープニングシーン用に描かれたイラスト。上田氏がシーンを考える際は、まずこんなシーンにしたい、というイメージを1枚の紙に描き、それを絵コンテ用紙にはめ込んでいくという方法を取っているという。

「人喰いの大鷲トリコ」のデザイン

プレイステーション 4という新たなハードで、少年と大鷲の交流を描いた『人喰いの大鷲トリコ』。上田氏が手掛けた設定画とともにご覧頂きたい。

少年

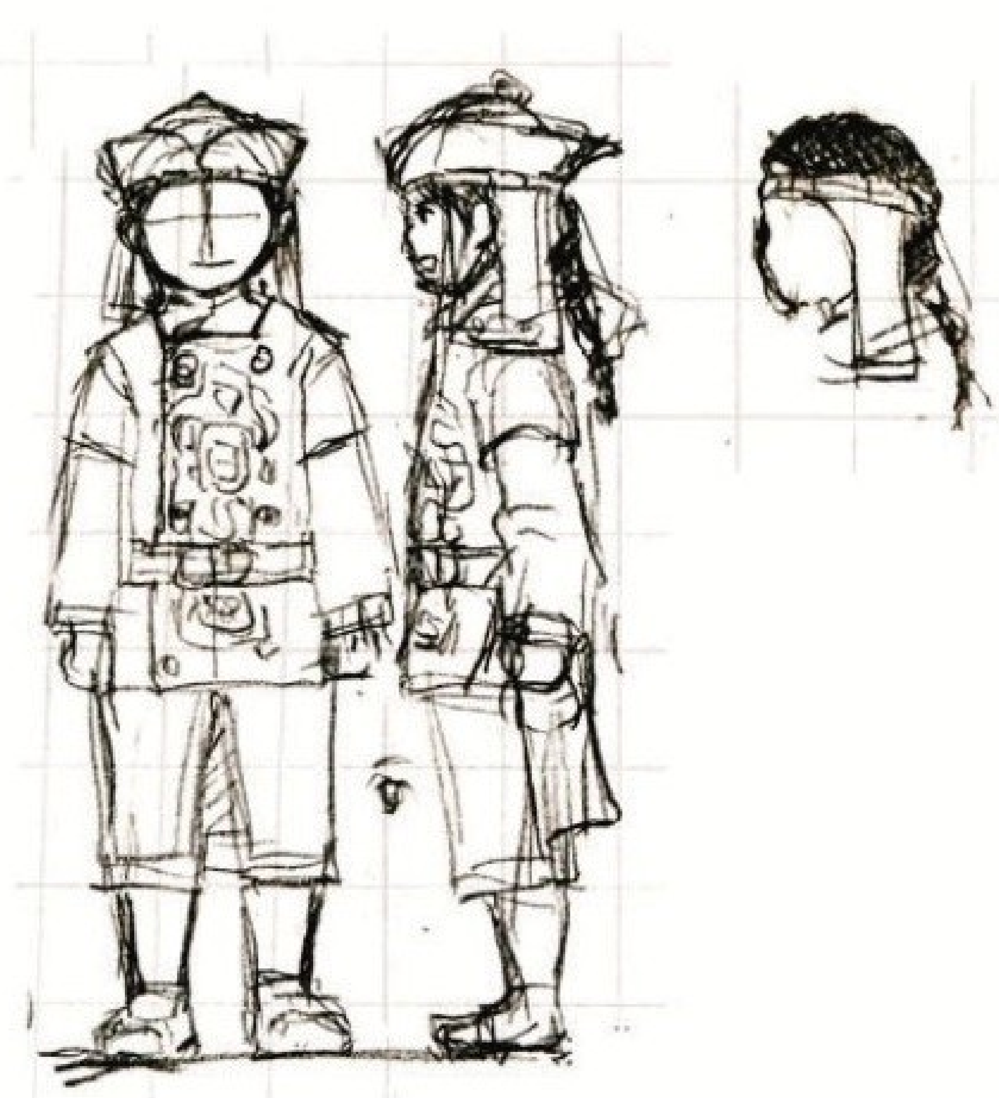
主人公の少年は、もともと王子という設定だったそうだ。大鷲は強大な兵器であり、ストーリーも国家間の争いを元にした内容だったという。

少年のコスチューム



少年の身につけている衣服やサンダル、色、紋様を決める際に制作されたCG画像。

少年のコスチューム　初期イメージ

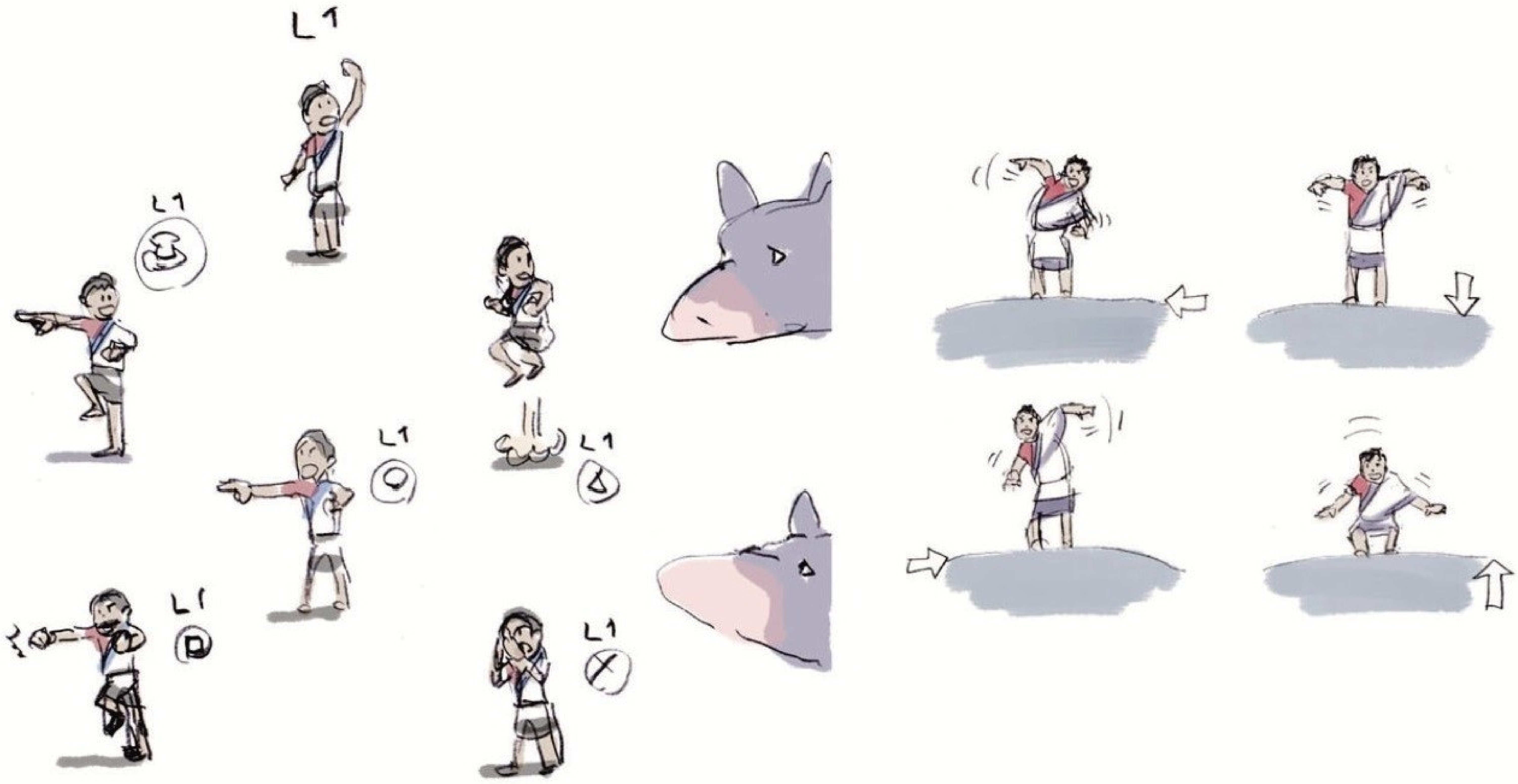


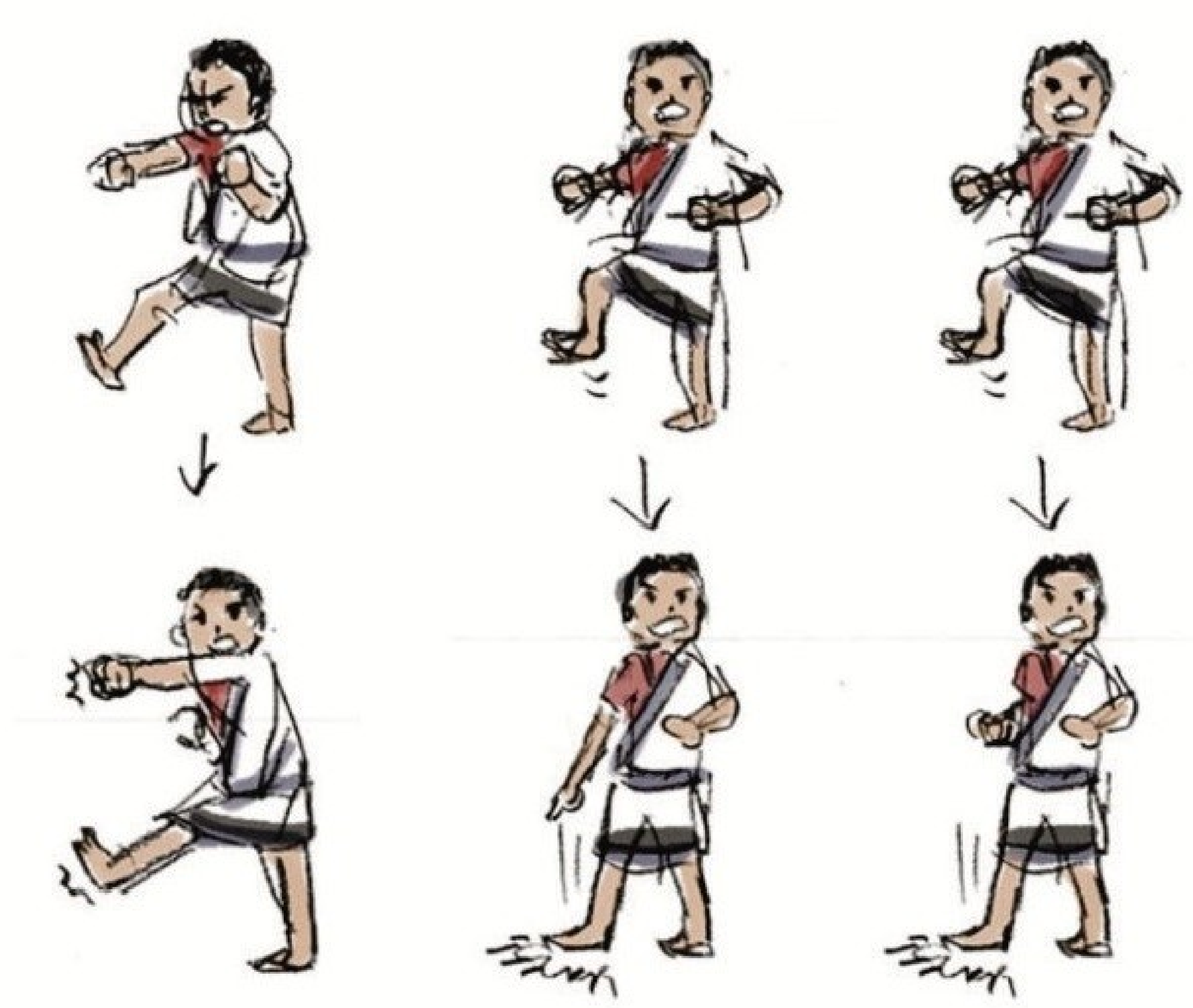
少年の設定が、とある国の王子だったころに描かれた設定画。そのため、かなり豪華な衣装を身につけている。帽子をかぶった少年のアクションもできれば取り入れたかったとのことだが、開発の過程で削除された。

洞窟に残された少年



少年がトリコに指示する動き







少年がトリコに対して、自分の意思をジェスチャーで伝える際の動きが
描かれたサンプル画やメモ書き。

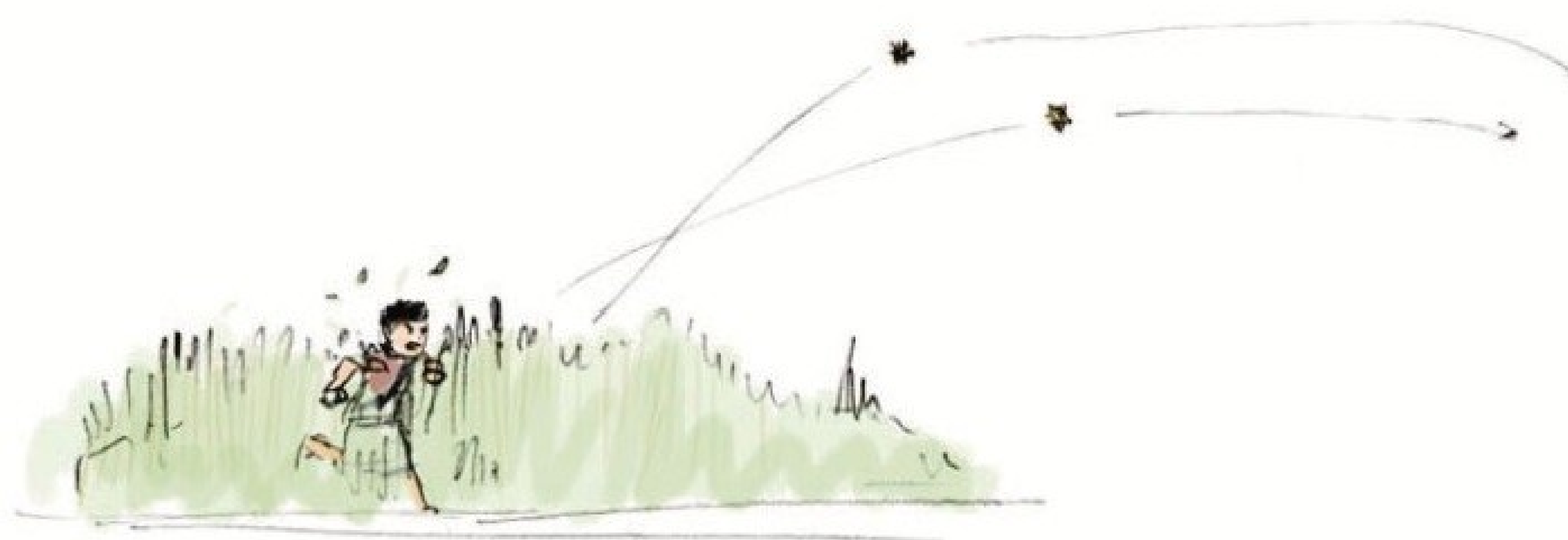












トリコにしがみつく、タルを掘り起こす、落下するといった少年のさまざまな動きを、イラストで表現したもの。開発チームに動きを伝えるために、仕様書などで使われた。

トリコの全身デザイン















開発初期から後期まで、さまざまな時期に描かれたトリコのデザイン。

トリコ（大鷲）

大鷲は、「鵜飼い」における「鵜」のような存在として使役されている。鵜飼いは「鵜匠」が魚をとるための漁法のひとつであり、鵜匠に飼われている鵜は完全に飲み込むことができないようにコントロールされているものだ。『人喰いの大鷲トリコ』では、この鵜匠の役割を、谷の中心部にある塔が担っており、塔は大鷲に司令を出す電波の発信源となっている。大鷲の頭部にある一対の角は、塔から発せられる電波の受信を行うアンテナの役割。そしてトリコは、ウカイヤ（王家の谷）への帰還中にたまたま雷に打たれ、落下する際の衝撃で角が折れたために、谷のコントロール下ではなくなった、という大鷲である。たまたま土台が崩れたために、カプセルから脱出できた『ＩＣＯ』のイコと同じような状況と言えるだろう。大鷲が空を飛ぶための翼は、大きくなったり小さくなったりするのだが、飛ばないときは鳥のように翼を折りたたむだけでなく、さらに縮小する。逆に、翼を広げると拡大。ゲーム序盤のトリコの翼も、折りたたんで小さくなった状態になっている。塔のシルエットや形状には、トリコにもなんらかの記憶が残っているため、そこに行きたがったりするなどの反応を示す。色ガラスは現代技術でいうところのＱＲコードのようなもので、大鷲にしか判別できない情報が図像に埋め込まれており、大鷲が見ると拒絶反応を起こす。

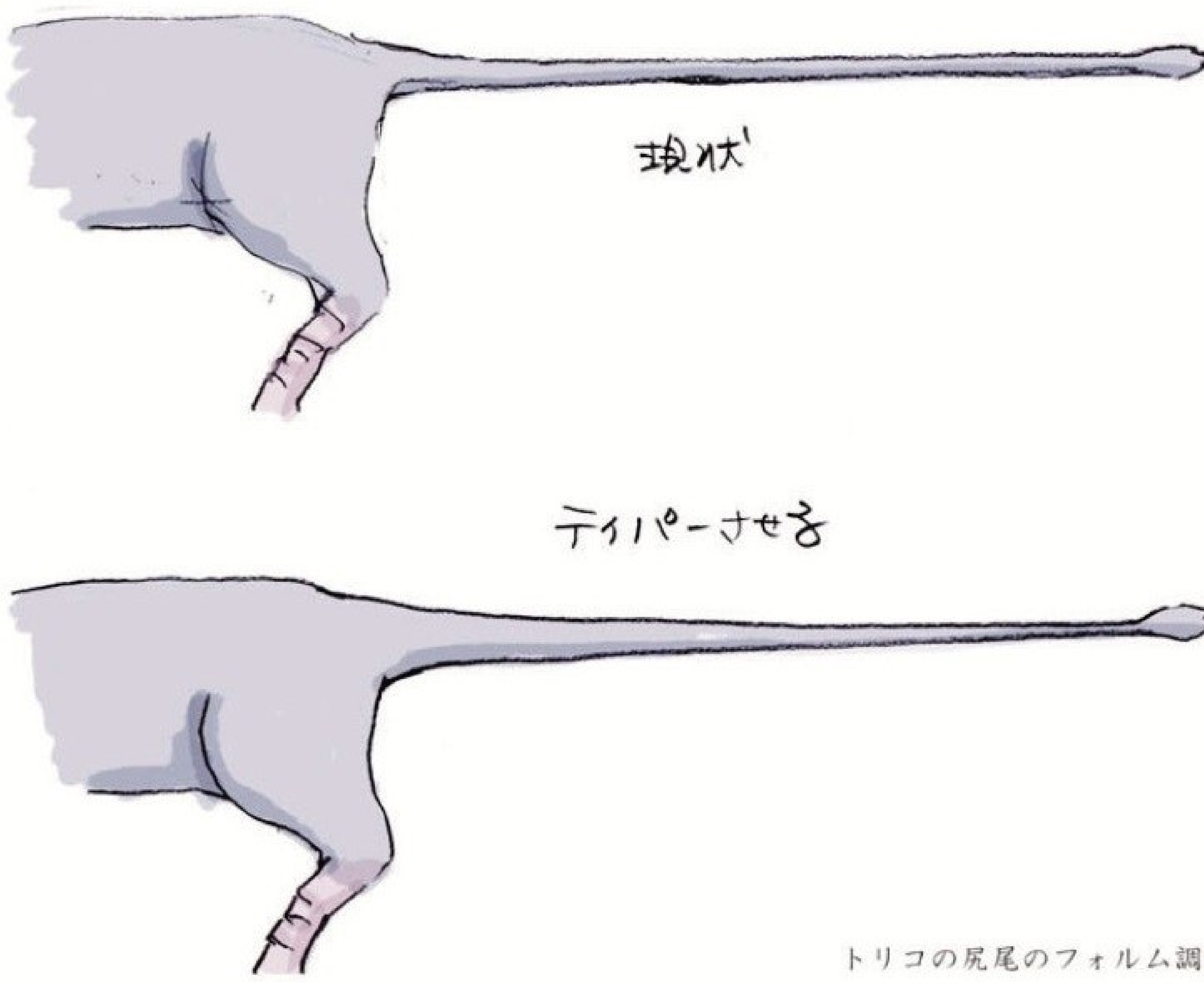
トリコの毛並み







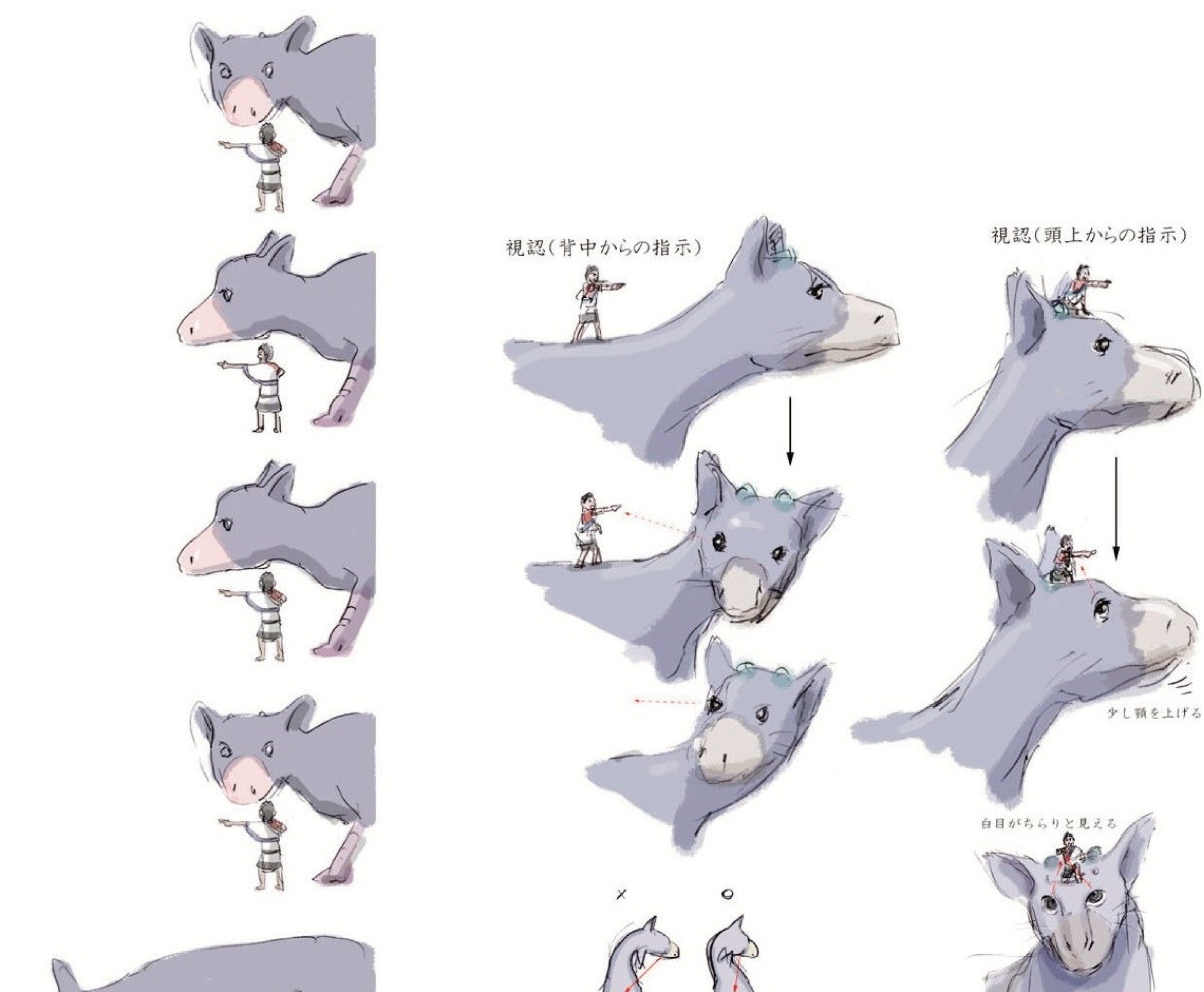
開発初期、毛の表現をどうやって表現するかを考えていた際に描かれたCG。犬や猫、鳥など、どんな生物にするか探るためのものでもあった。LightWave3Dが使用されている。



トリコの尻尾のフォルム調整

トリコのしっぽの形状を説明するために描かれたイラスト。当初は太さが均一だったが、より生物らしくするために先のほうが細くなっていく形状となった。

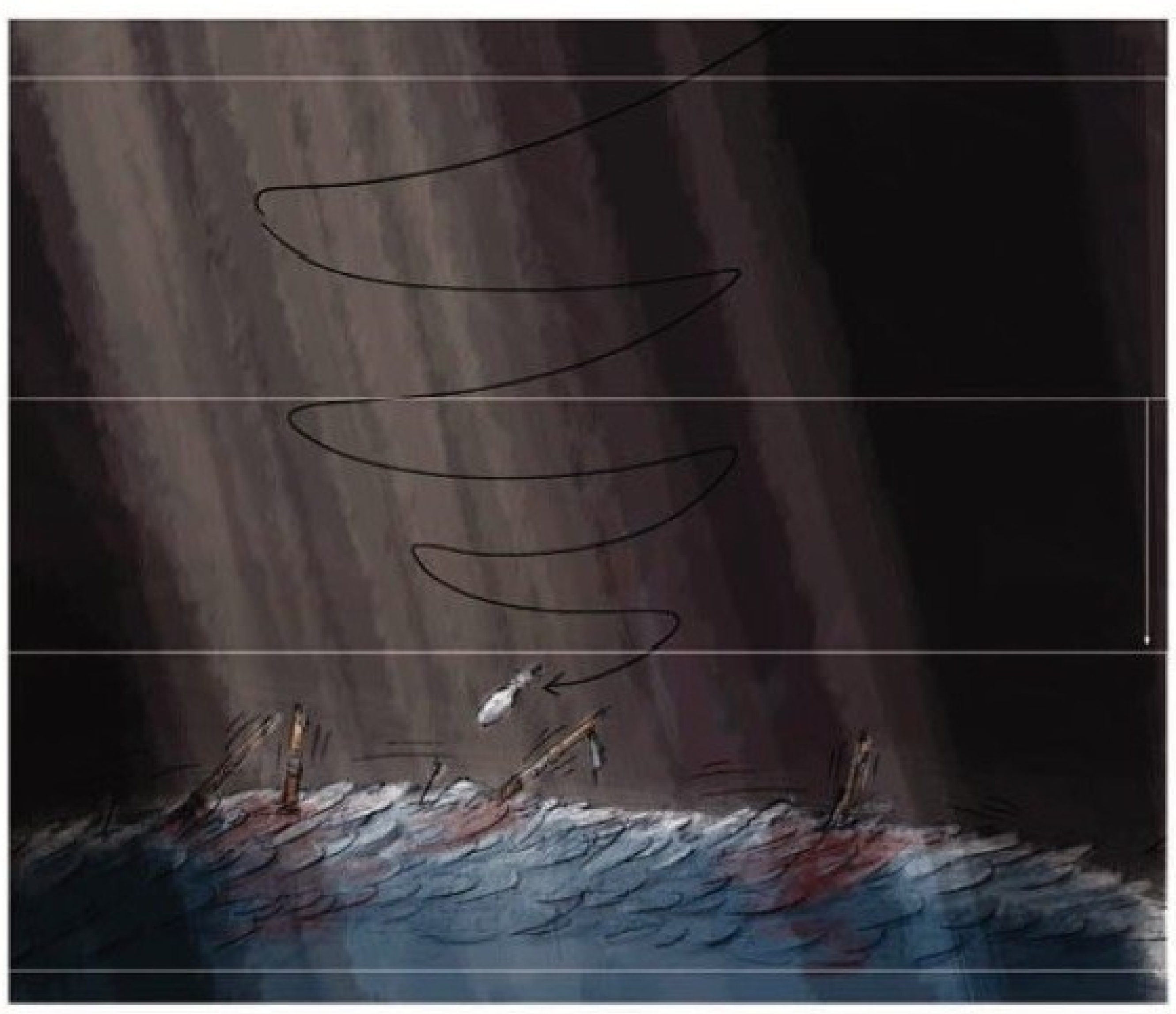
指示を受けるトリコ



トリコが少年の動きを目で追い、実際に行動するまでの流れを説明するための設定画。

トリコの細部デザイン



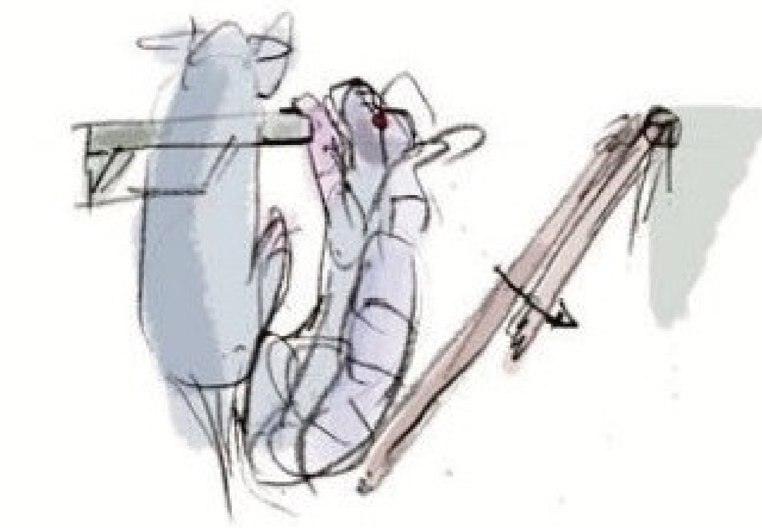




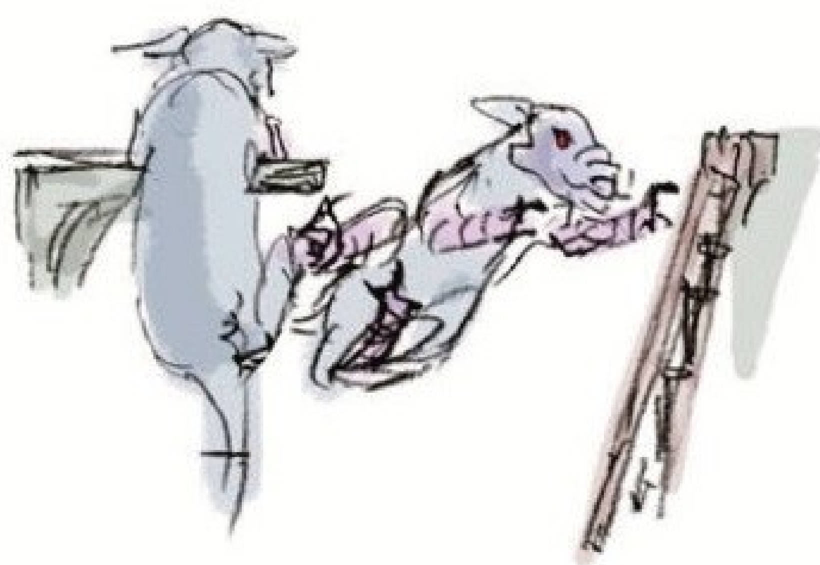




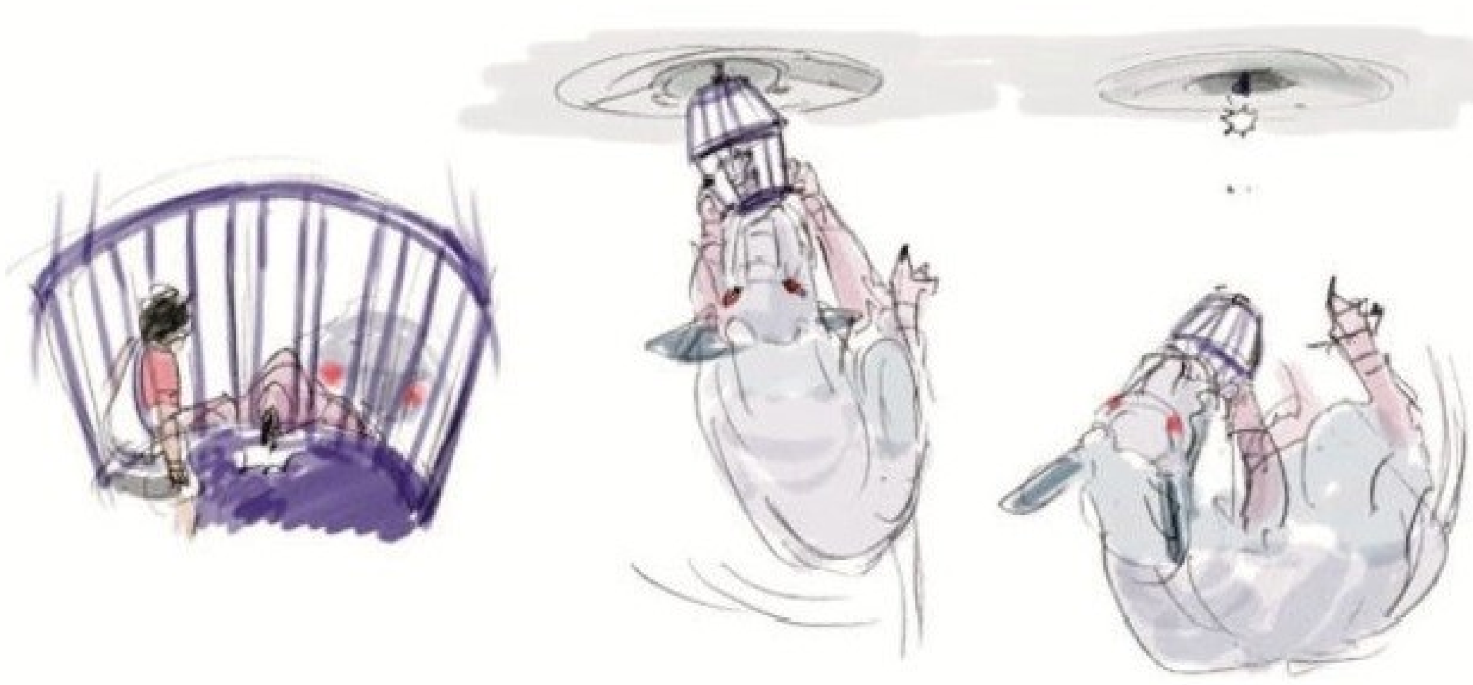
表情や毛並み、足など、トリコの細かい部分を
考えていく過程で生まれたイラスト。



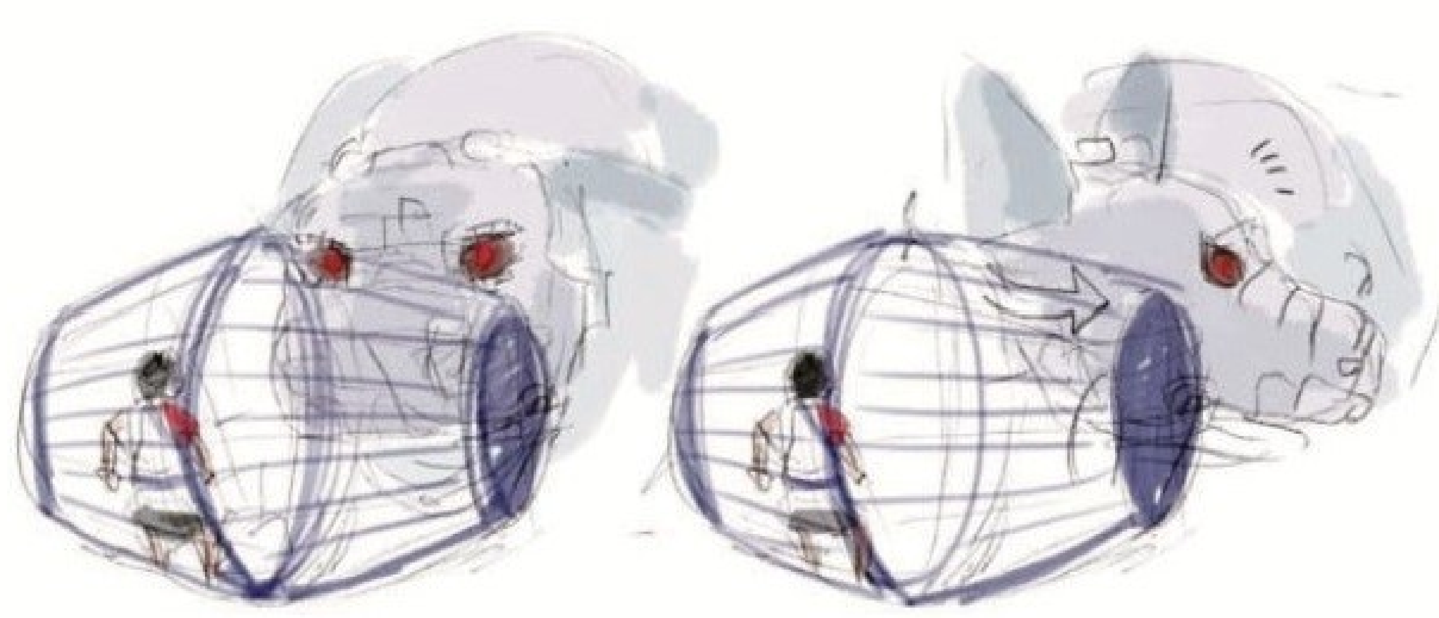




















トリコが扉に接する時や、特定の物体に向かってヒントを与える時、別の大鷲に出会った時などの挙動を仕様書として描いたもの。

さまざまなオブジェクトとトリコ









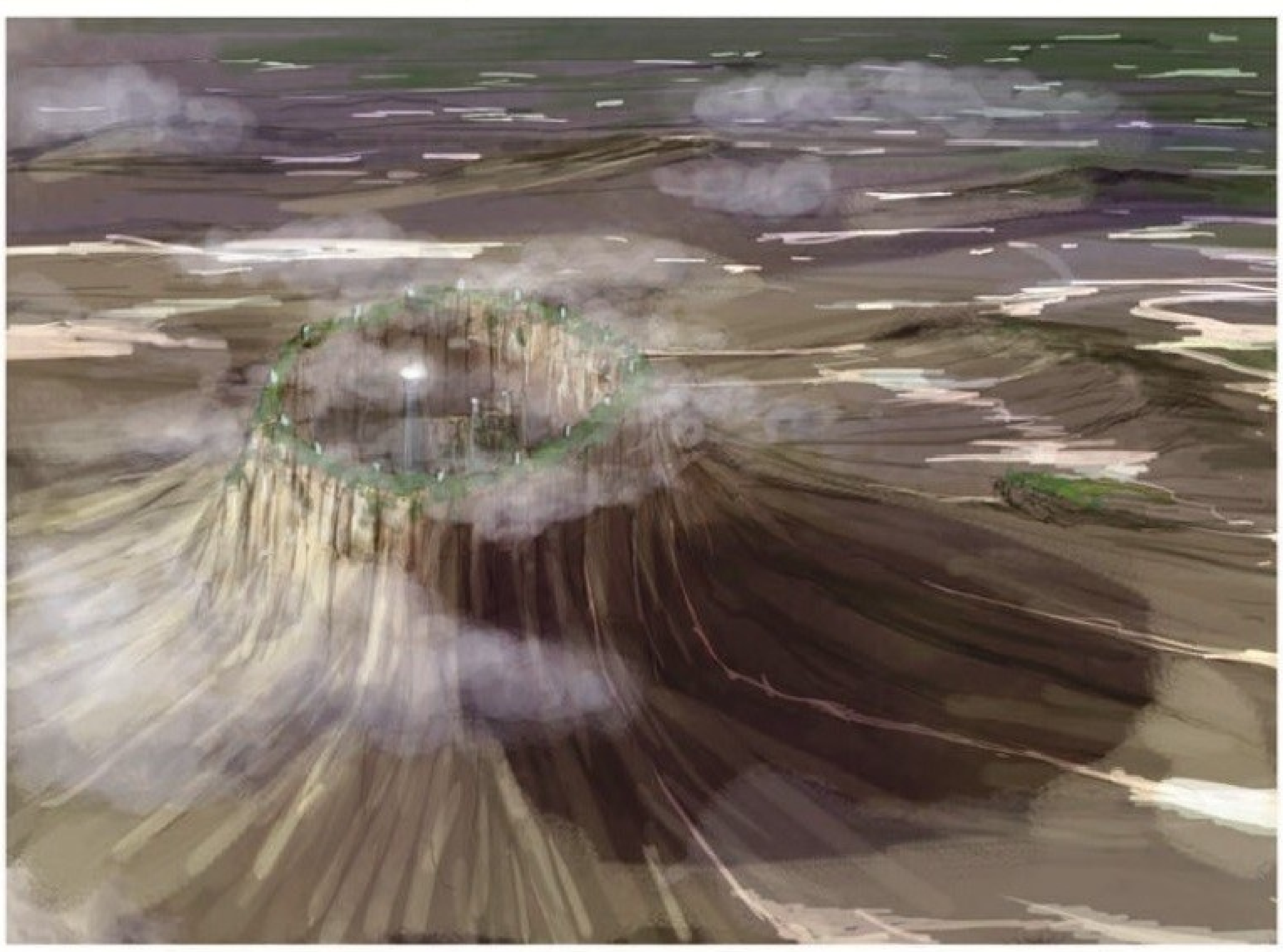




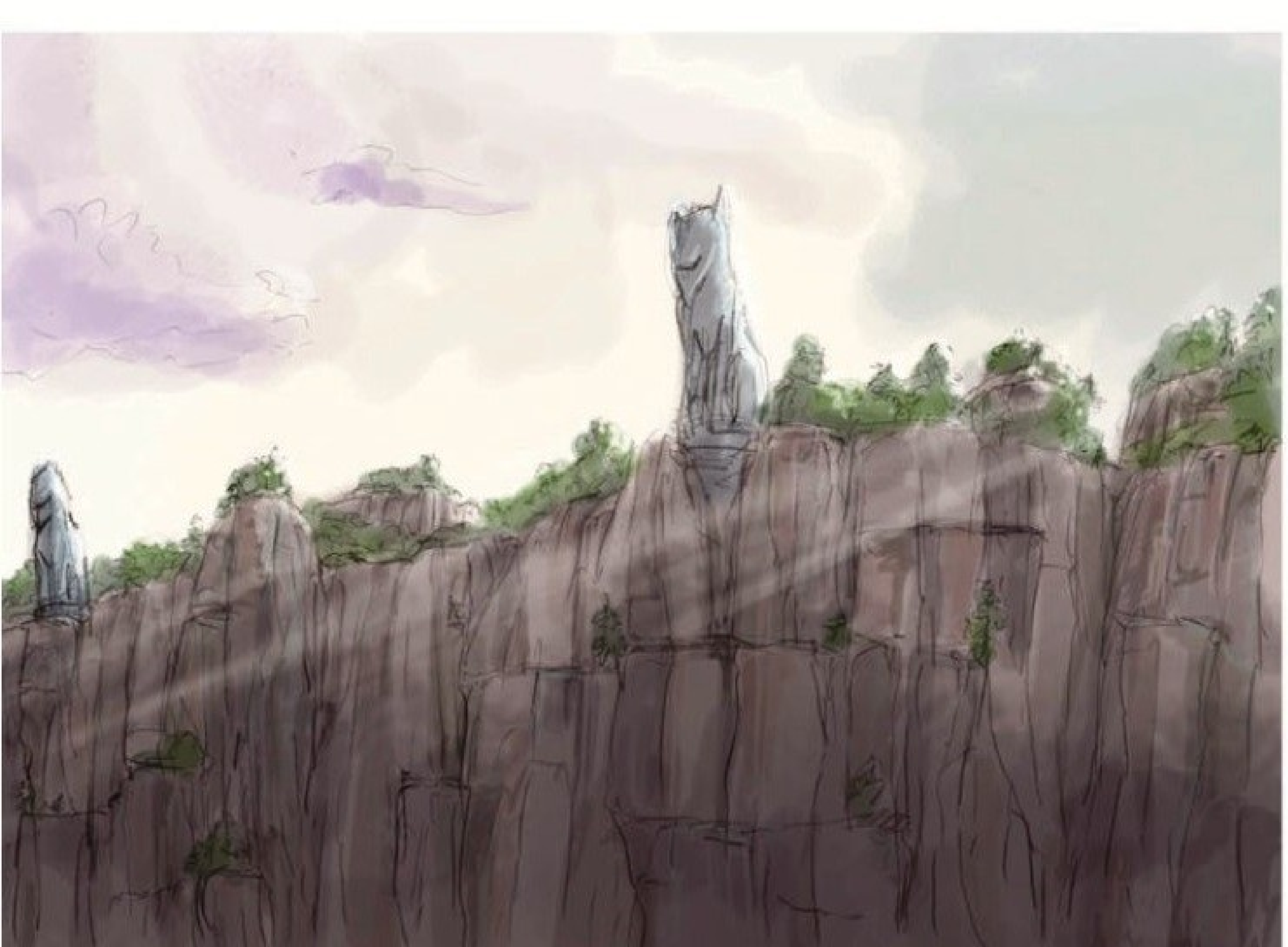
ウカイヤ(王家の谷)

ウカイヤ(王家の谷)は、かつて存在したロストテクノロジーのイメージとなっている。『ICO』や『ワンダと巨像』と同じく、ゲームデザインを主として、そこから必然的に生まれたものである。『人喰いの大鷲トリコ』制作当時、プラットフォームはプレイステーション 4、テレビもHDとなり、レンダリング解像度も向上。『ICO』や『ワンダと巨像』のころは曖昧で良かった部分が、『人喰いの大鷲トリコ』ではガラスや金属などのマテリアル表現が向上したため、従来のままの世界観では建物の製造技術を始めとした文明レベルのリアリティに違和感が生じていた。それらを踏まえた結果、舞台となるウカイヤ(王家の谷)はこのようなデザインの場所となったということだ。重要なアイテムとして登場する「鏡」は、古墳時代のものとされる銅鏡「三角縁神獣鏡」がモチーフ。大鷲たちや、谷の機構を制御コントロールするための鍵にあたるもの。ウカイヤ(王家の谷)には、トリコをくぎ付けにする青い煙も登場するが、この煙もタルの中身と成分は同じものだ。

ウカイヤ(王家の谷)　遠景







ウカイヤ(王家の谷)全体を、遠くから見た場合の設定画。谷の周りには、大鷲をかたどった偶像や、大鷲の骨なども点在しているようだ。

鎧(ヨロイ)

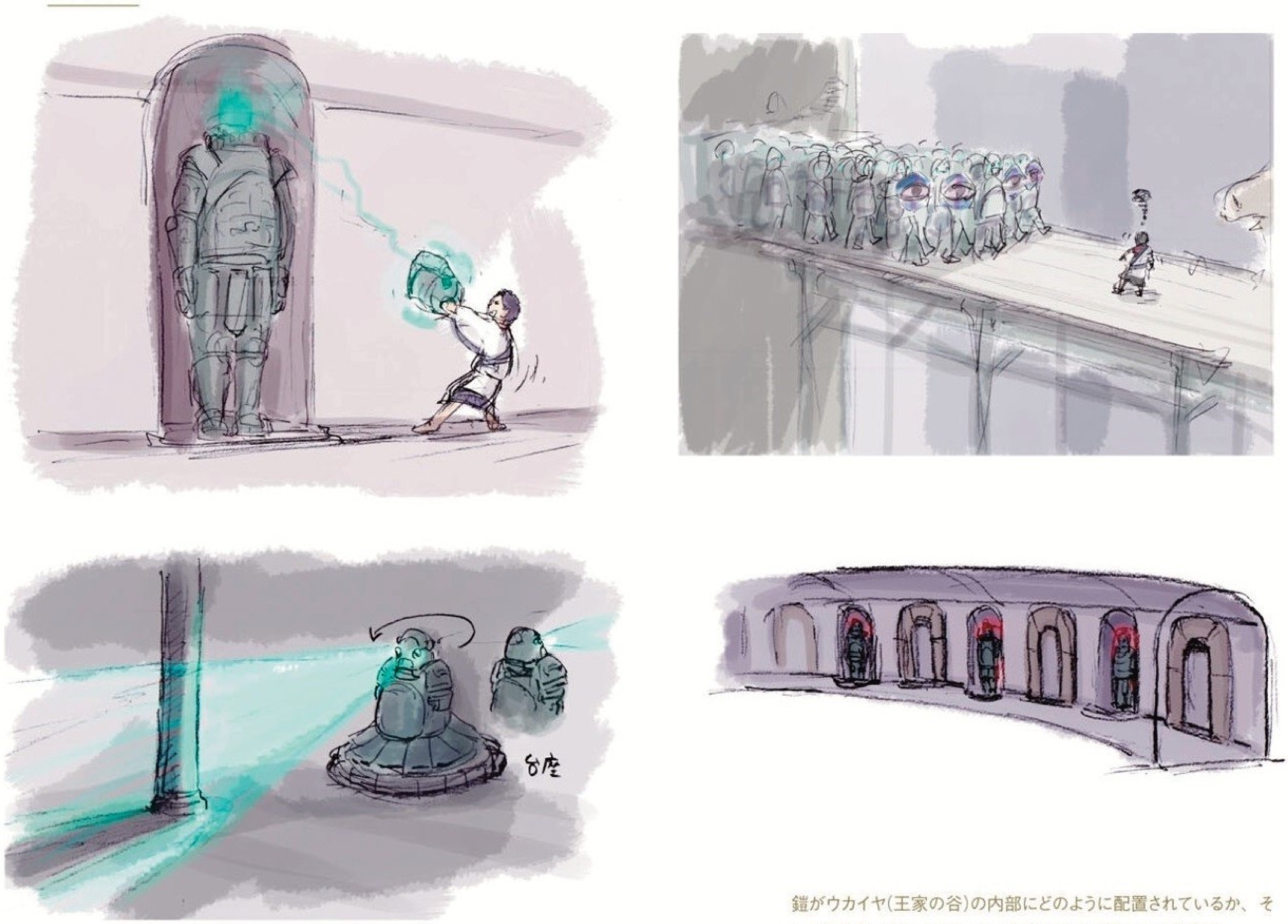
ゲーム中に敵として登場する鎧(ヨロイ)。「ICO」や「ワンダと巨像」に登場する影のようなものが、鎧をまとったイメージ。人間用の環境や住居では、人型のものが機能的にも有利となるため、人のかたちを模して造られている。塔には、影のようなものに「殻」となる鎧を生成する機能もあるようだ。鎧たちが少年を連れ去ろうとする青い扉は、塔の内部へとつながっている。

鎧のコスチューム



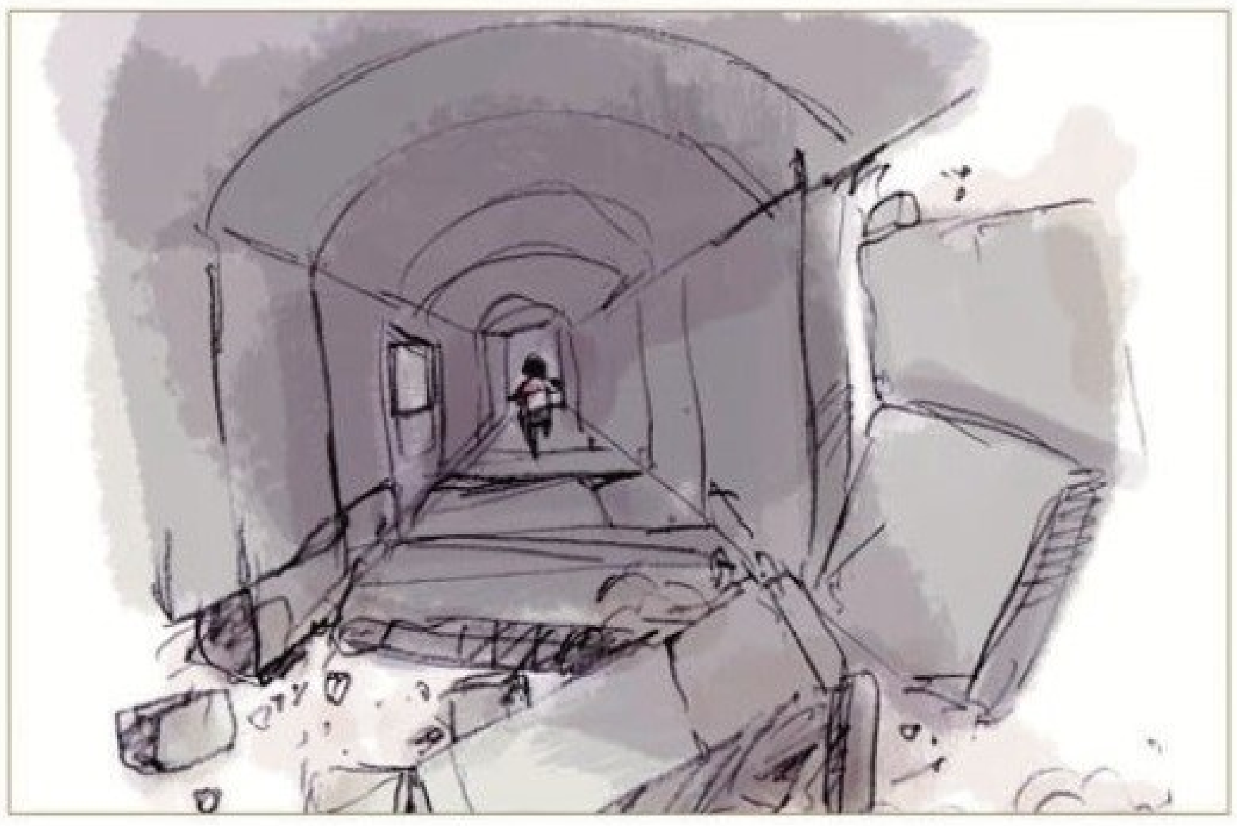
鎧の初期デザイン。さまざまなバリエーションがあり、中にはトリコの角と似た受信アンテナがついているものもいる。

鎧の動き

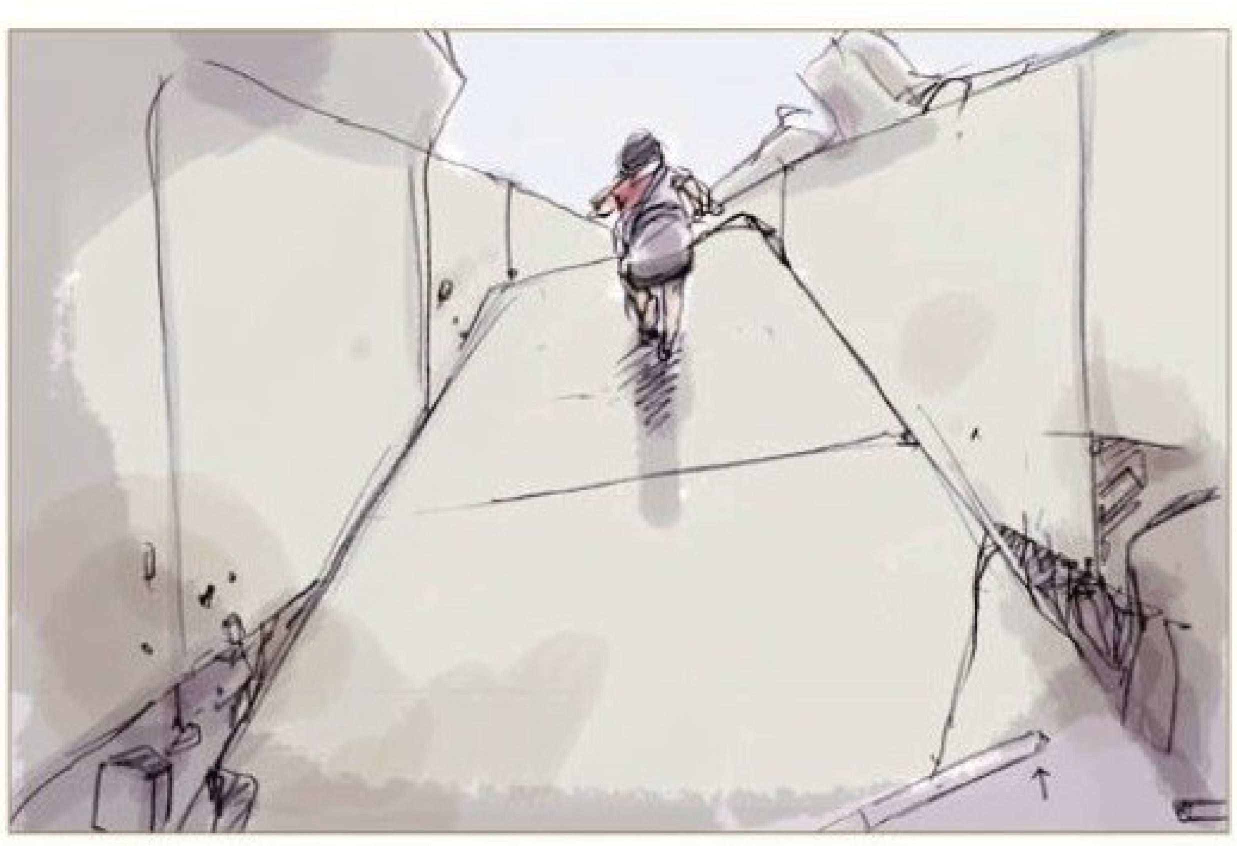


鎧がウカイヤ(王家の谷)の内部にどのように配置されているか、そして侵入者に対してどのように行動するかが描かれた設定画。



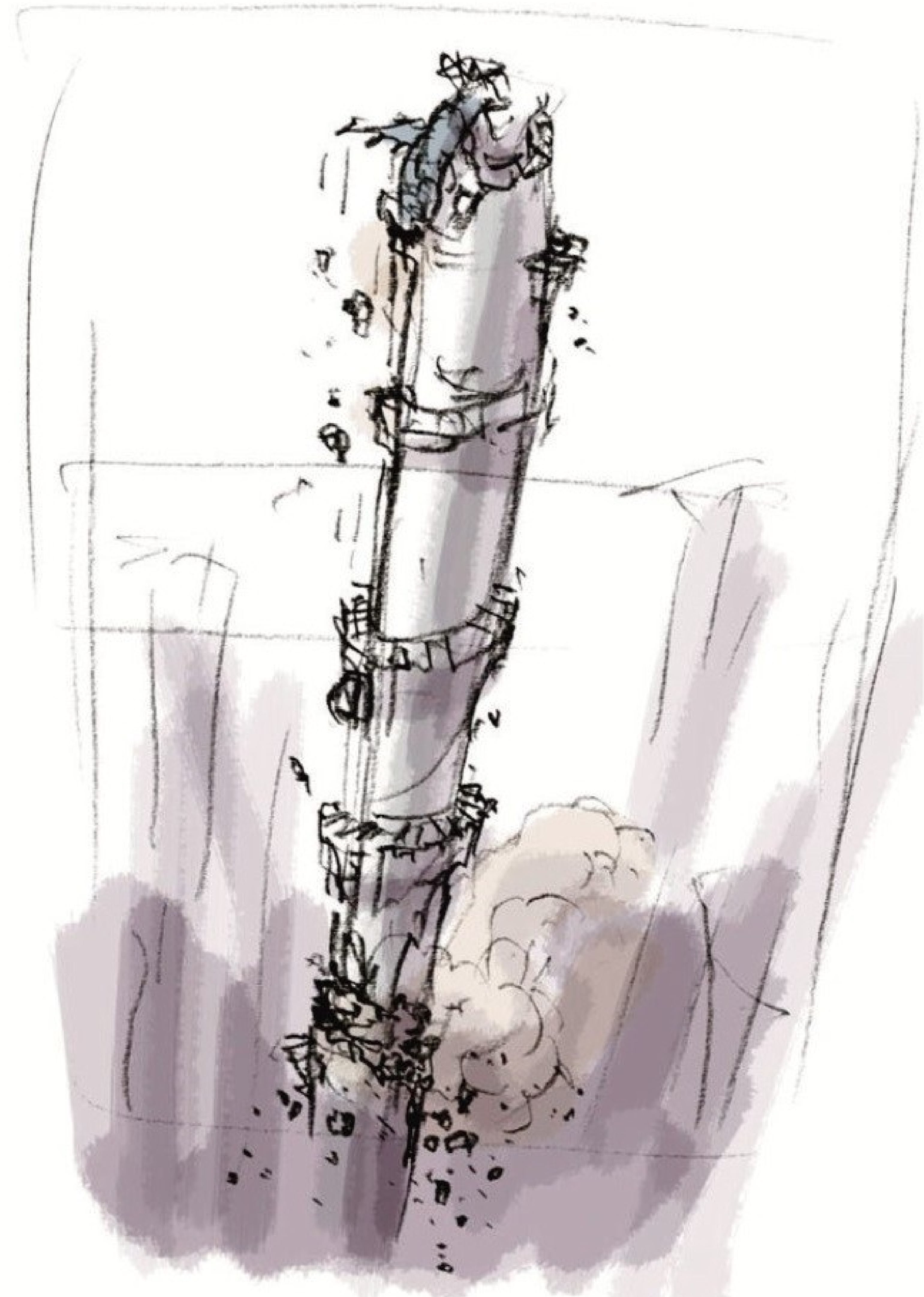


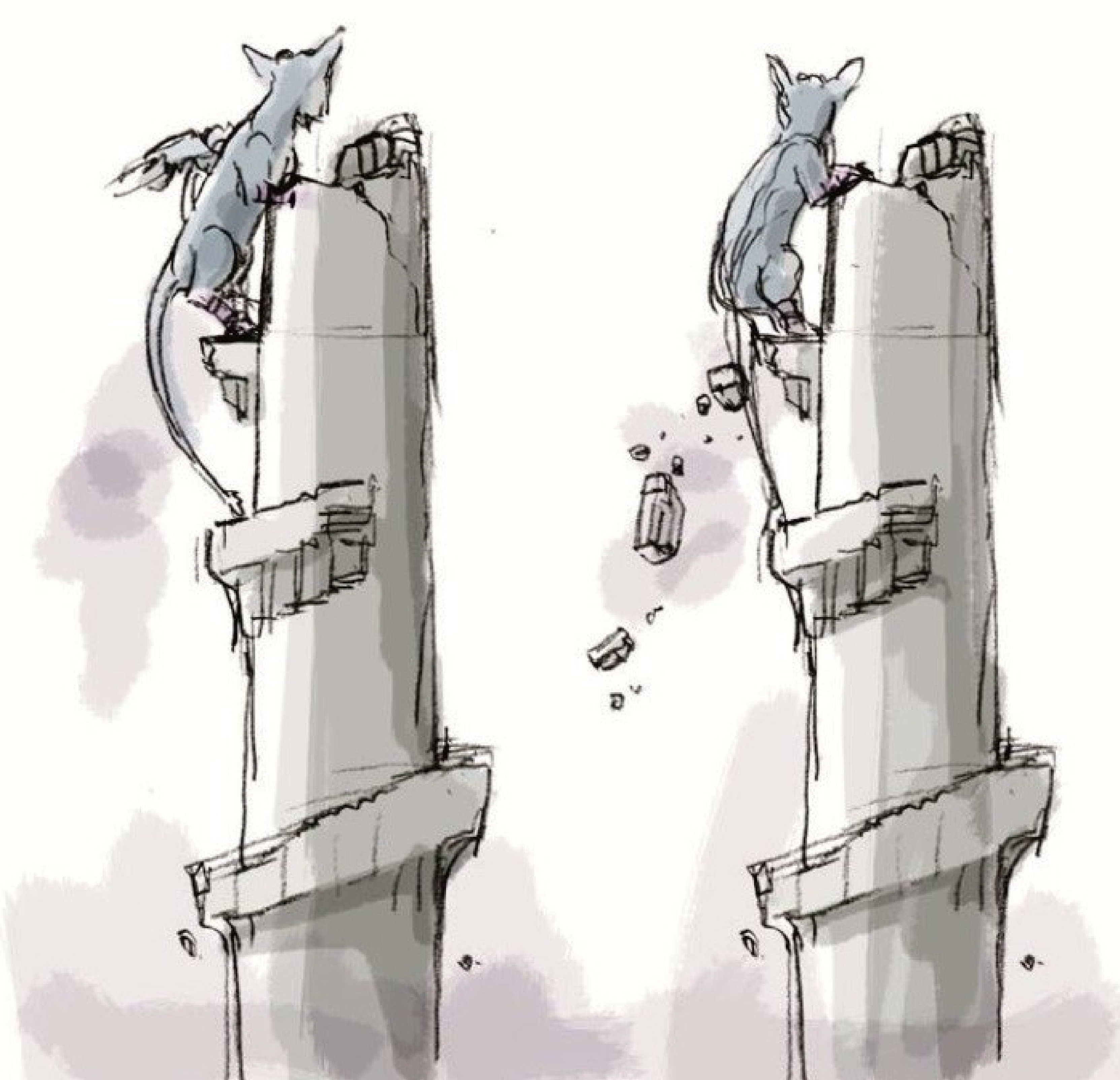












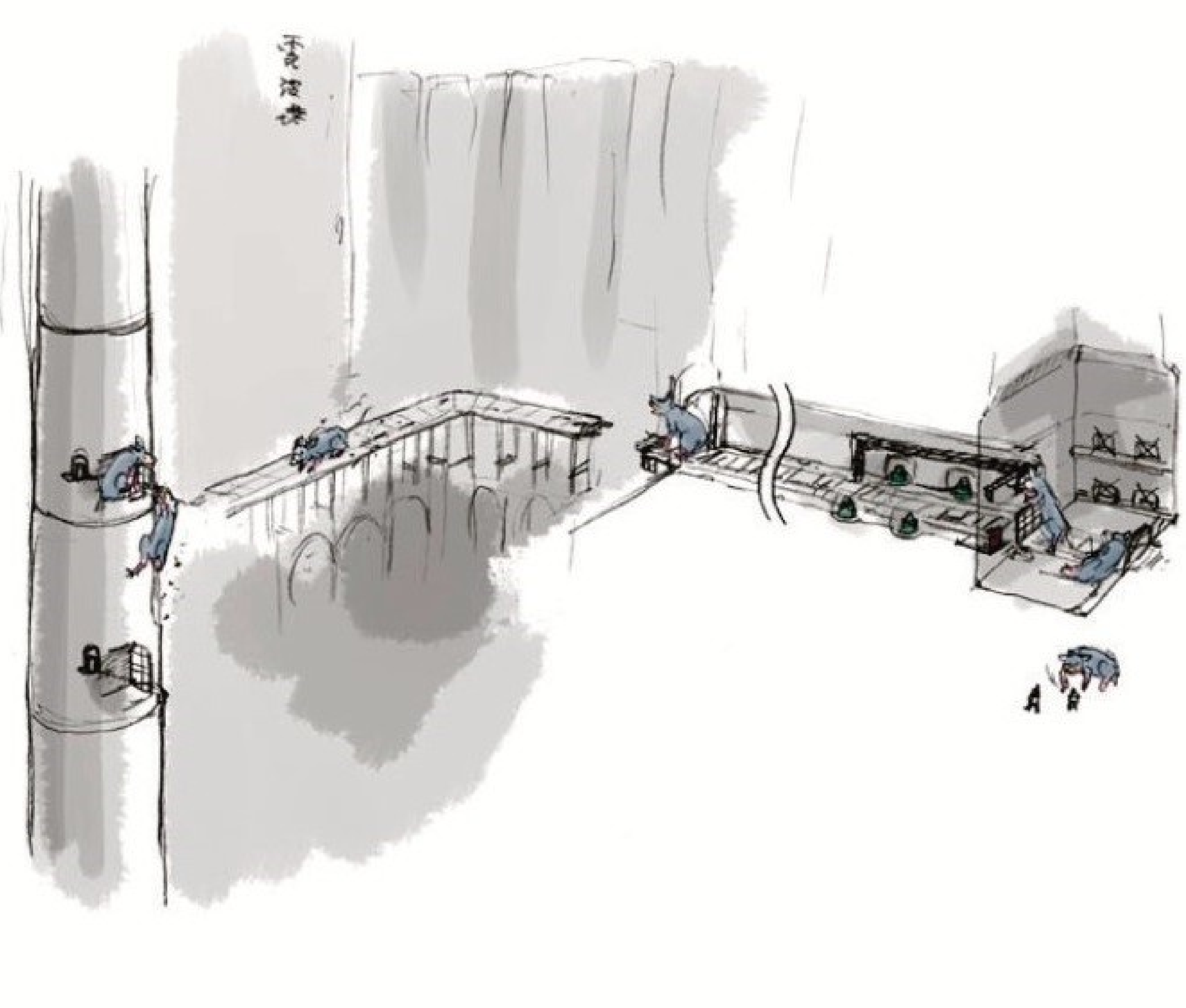
塔や通路が崩壊する一連の流れやアクションを描いたもの。タイミングや姿勢の変化などが重要となる崩壊シーンでは、どのように崩したいかを伝えるため、細かなイラストを仕様書として作成することもあった。

ウカイヤ（王家の谷）　内部









広大なウカイヤ（王家の谷）内部で、少年が訪れる一角が描かれた設定画。全体的な雰囲気や、トリコの体勢などを伝えるために使用された。





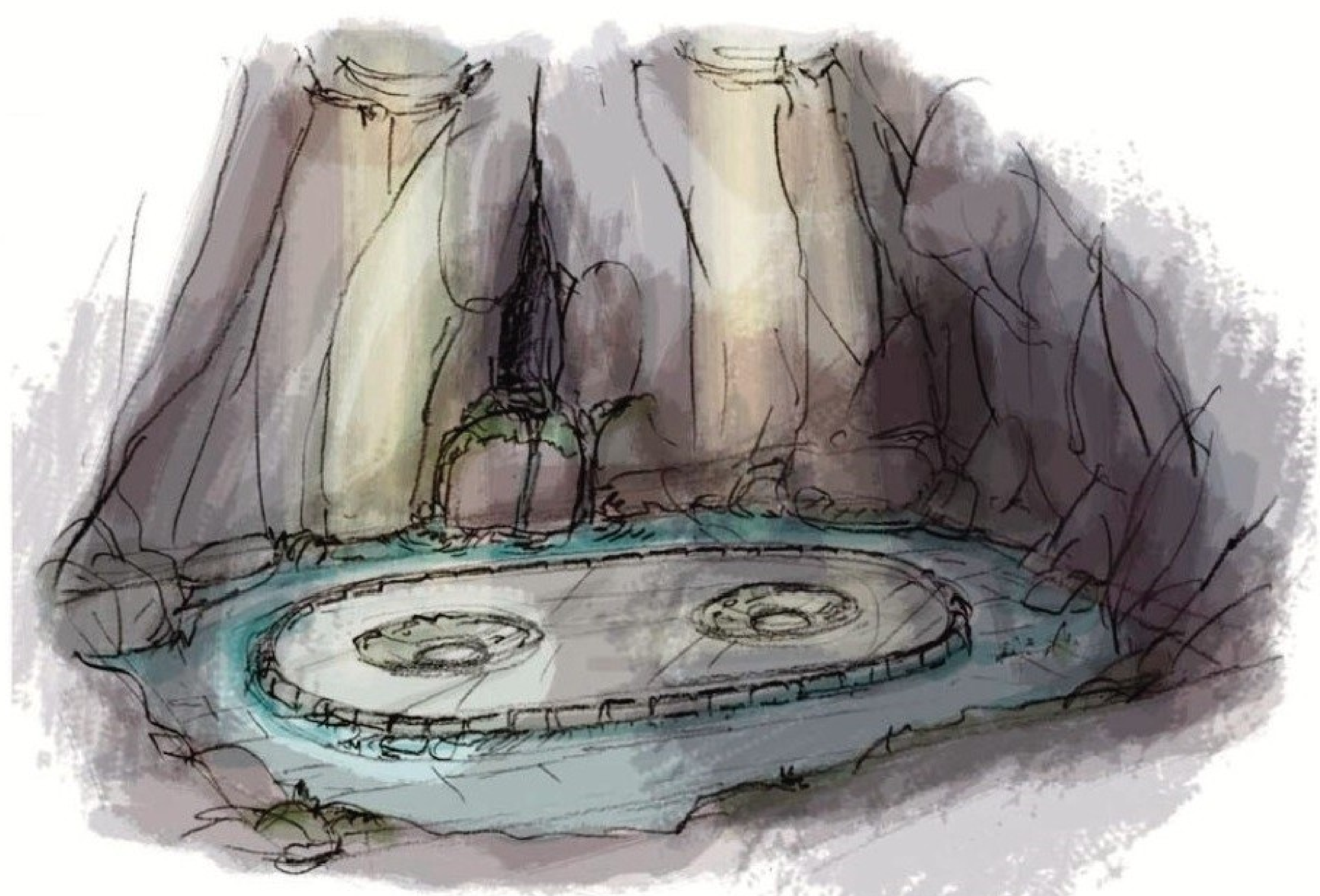


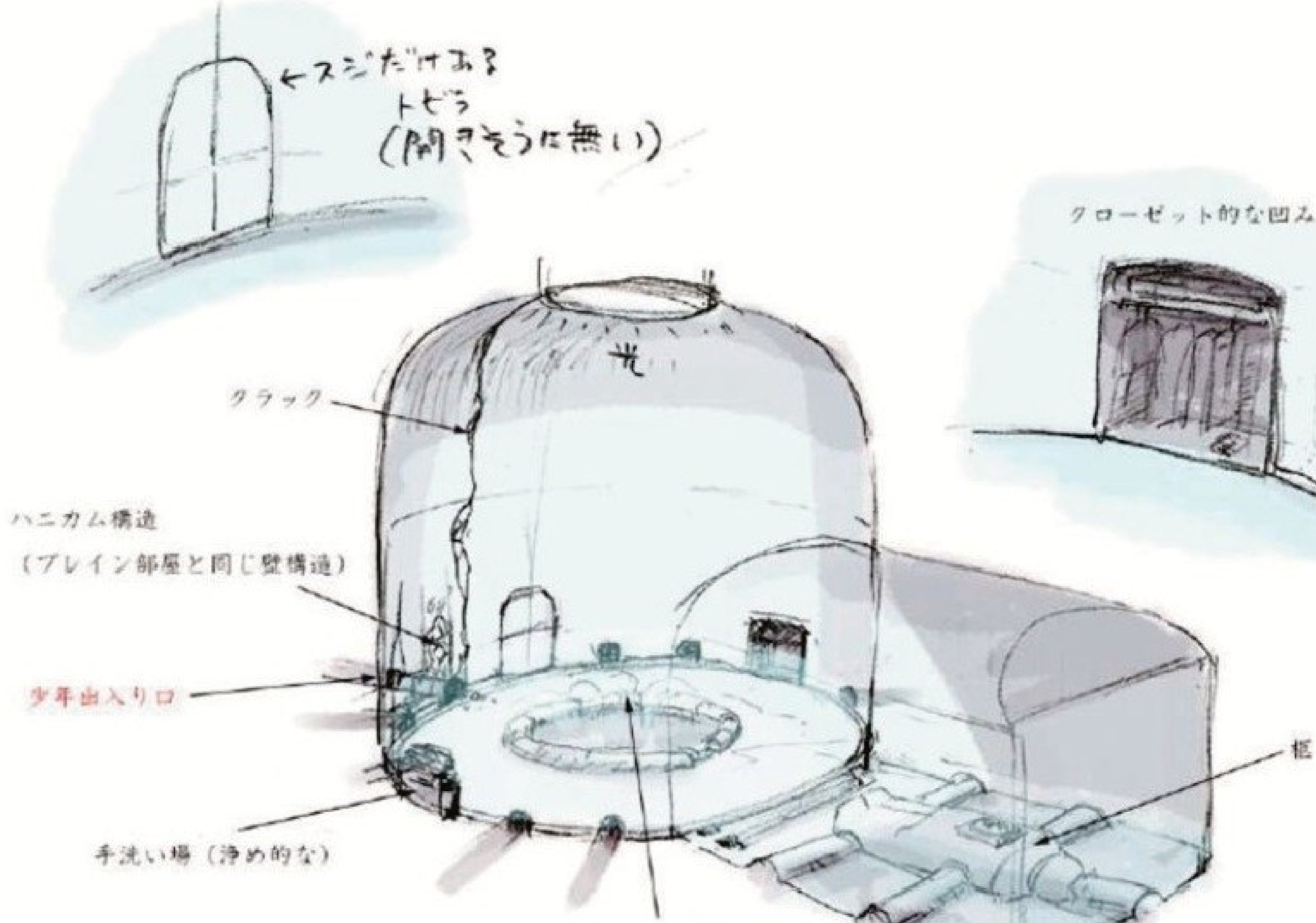


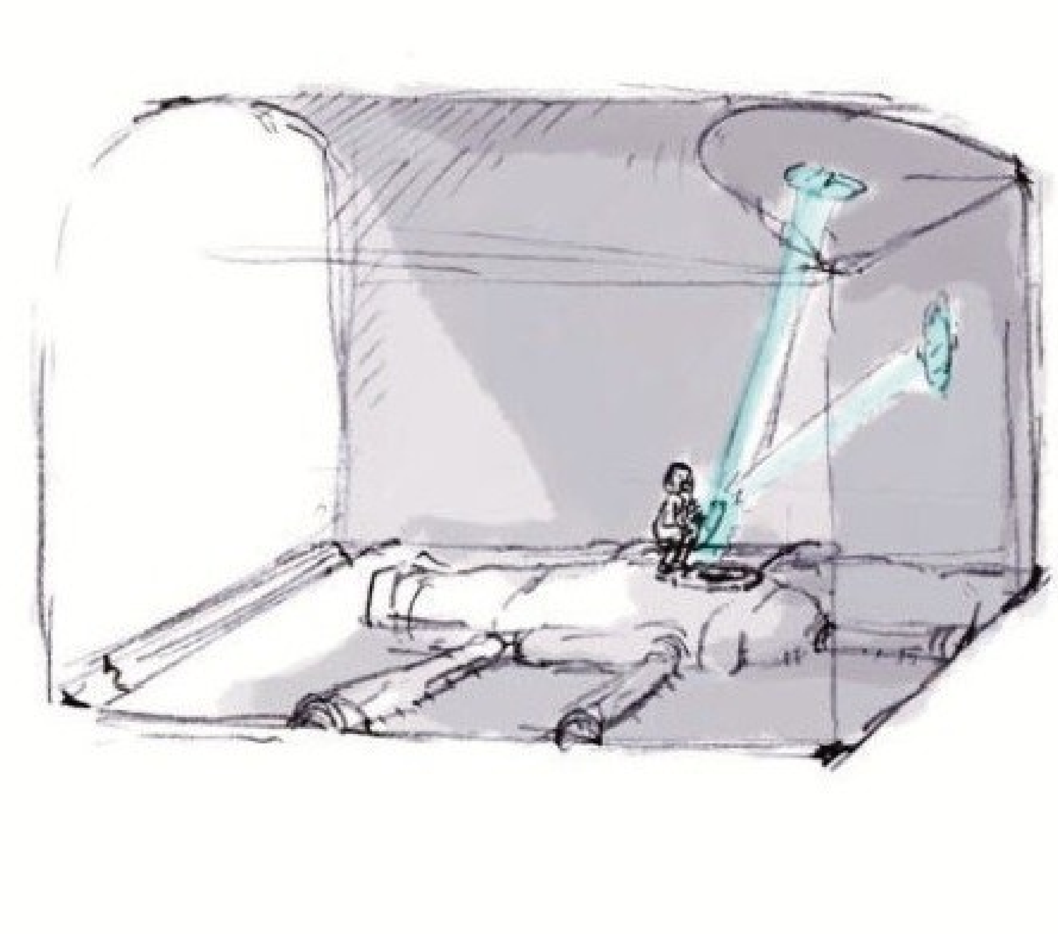
室内の構造をトリコや少年とともに描いた設
定画。対象物があるため、部屋や窓のサイ
ズ感がどの程度なのかもよくわかる。





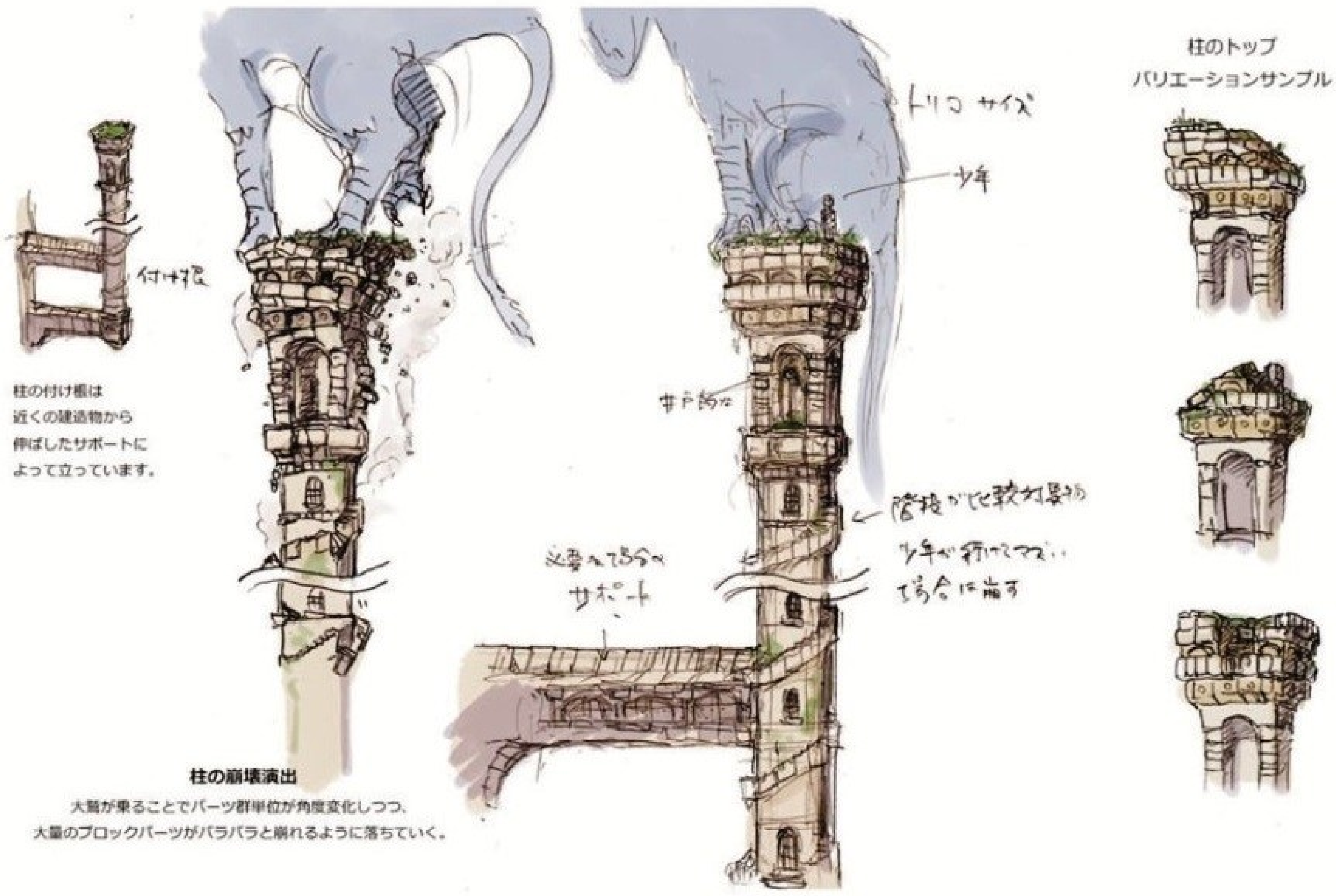






鏡が置かれている部屋を始めとした、室内の様子。3D化したときのイメージをより的確に伝えるため、しっかりと着彩されている。

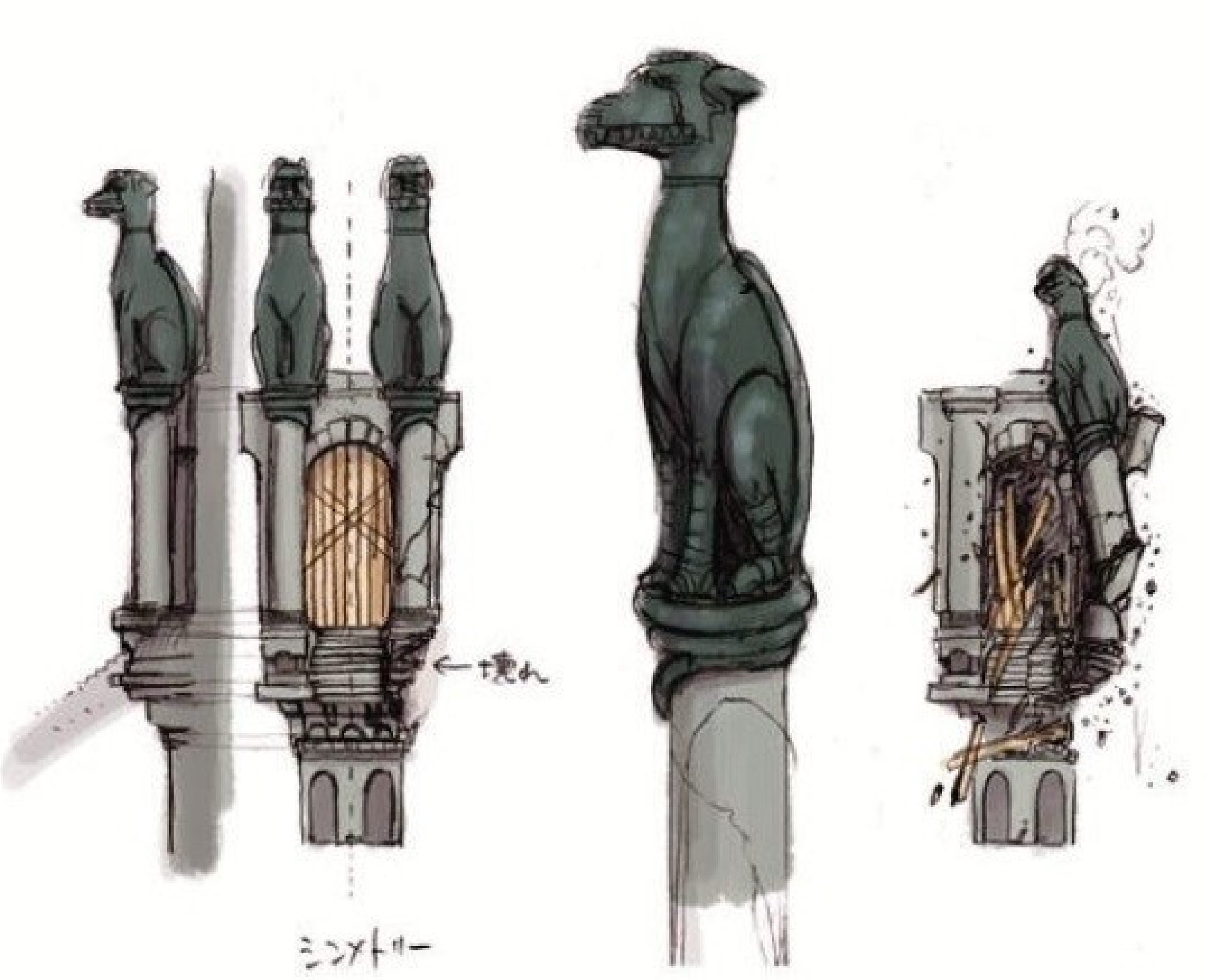
ウカイヤ（王家の谷） 細部



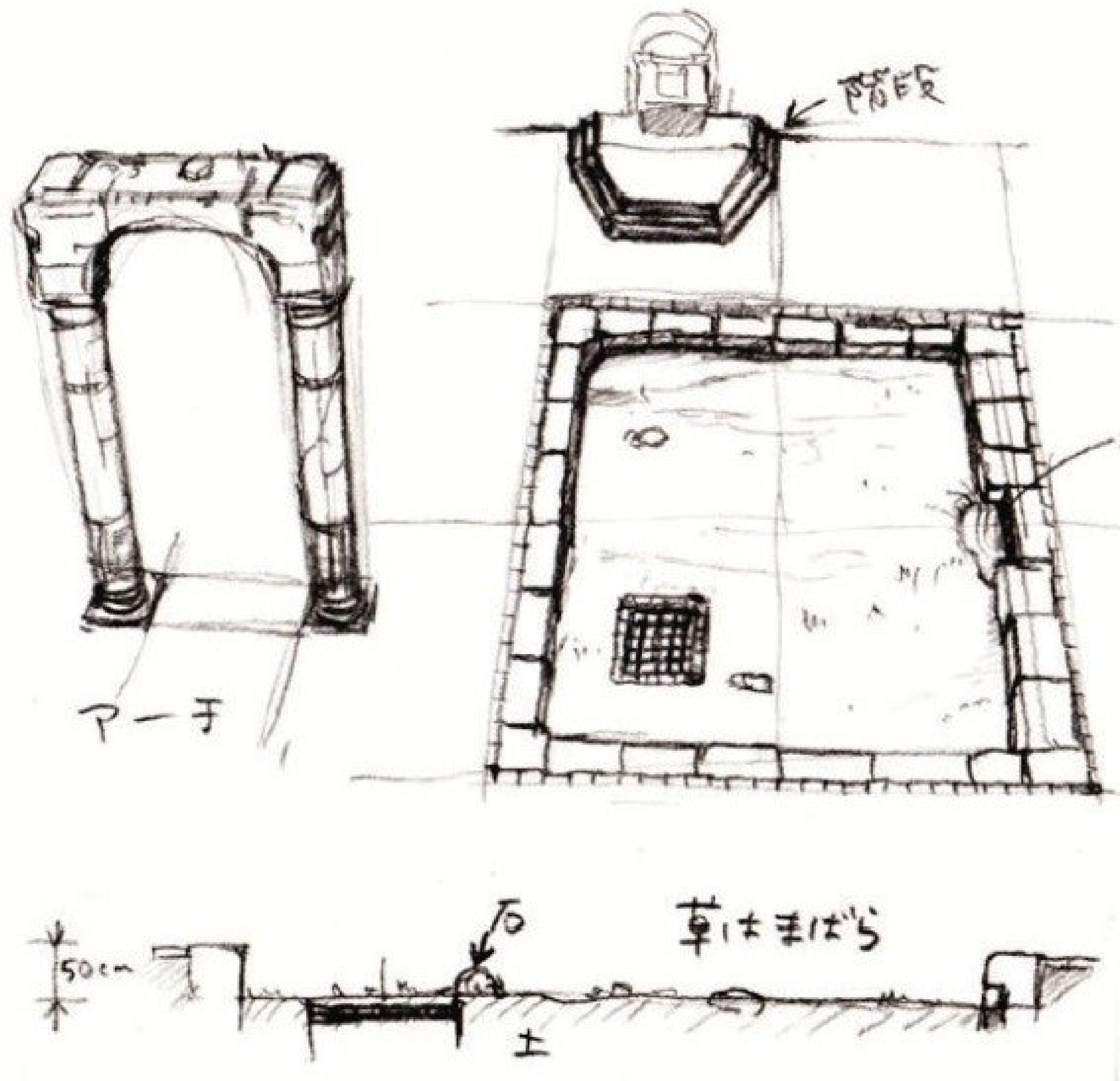
柱の付け根は
近くの建造物から
伸ばしたサポートに
よって立っています。

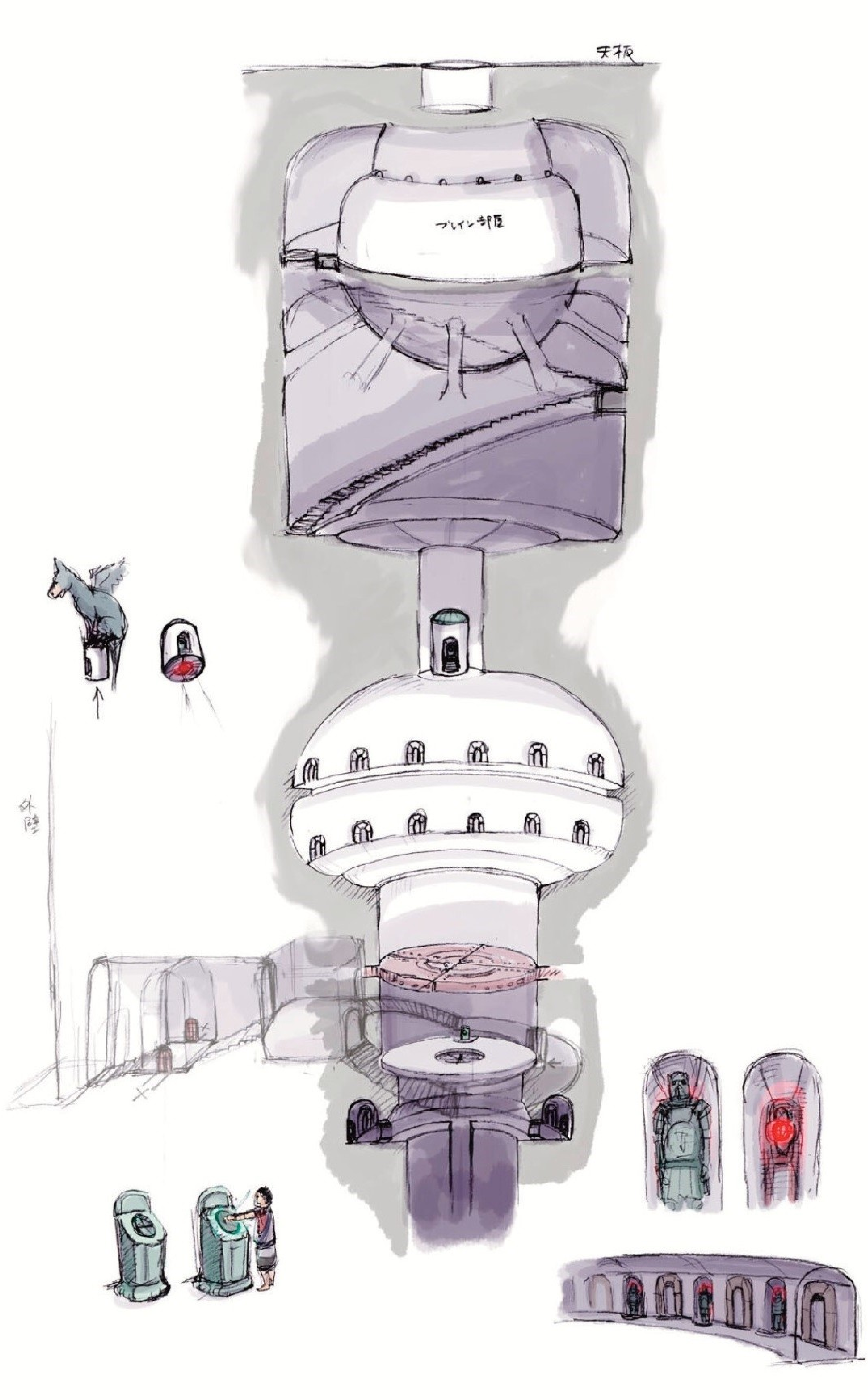
柱の崩壊演出
大鷲が乗ることでパーツ群単位が角度変化しつつ、
大量のブロックパーツがバラバラと崩れるように落ちていく。

柱のトップ
バリエーションサンプル

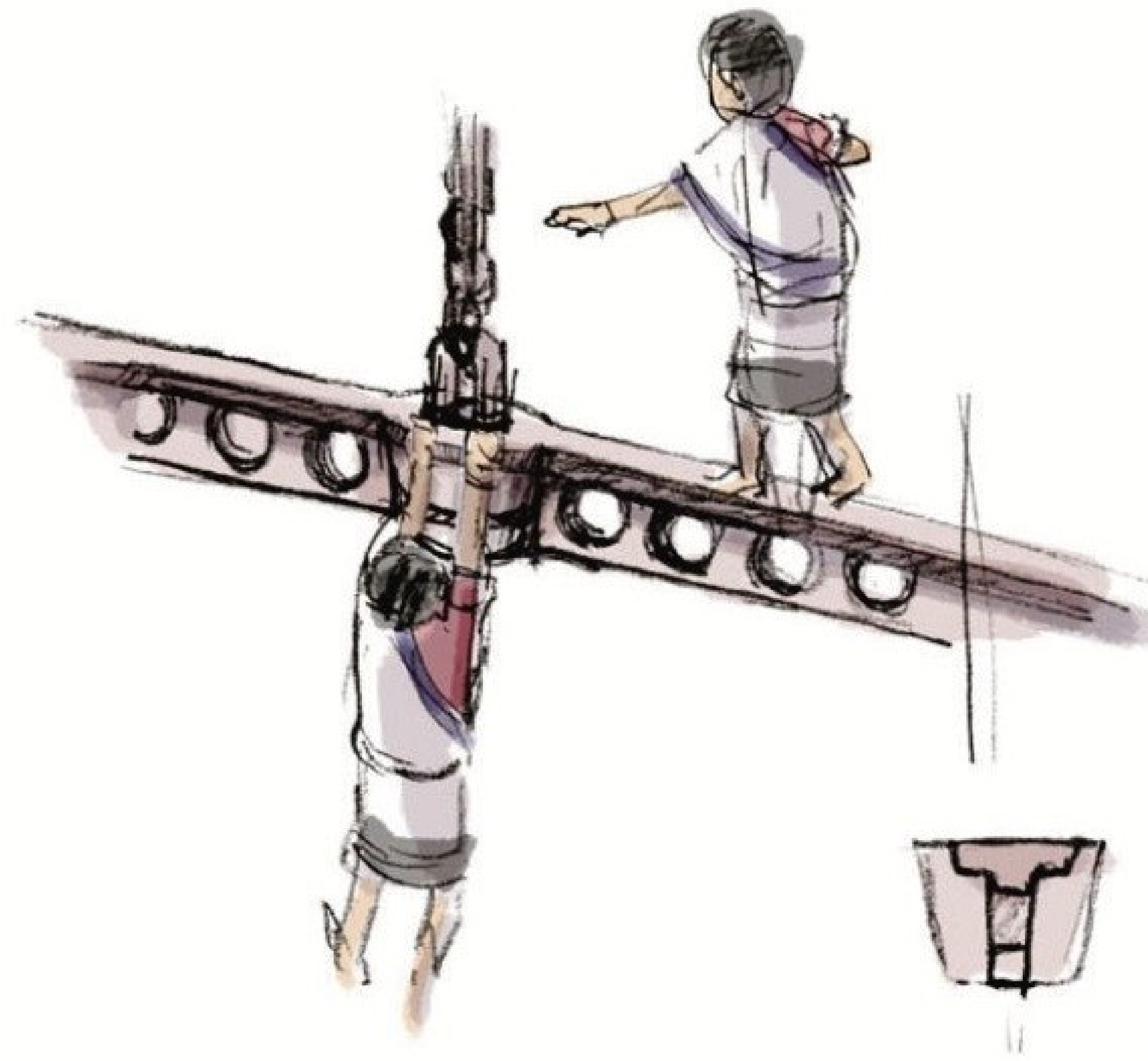




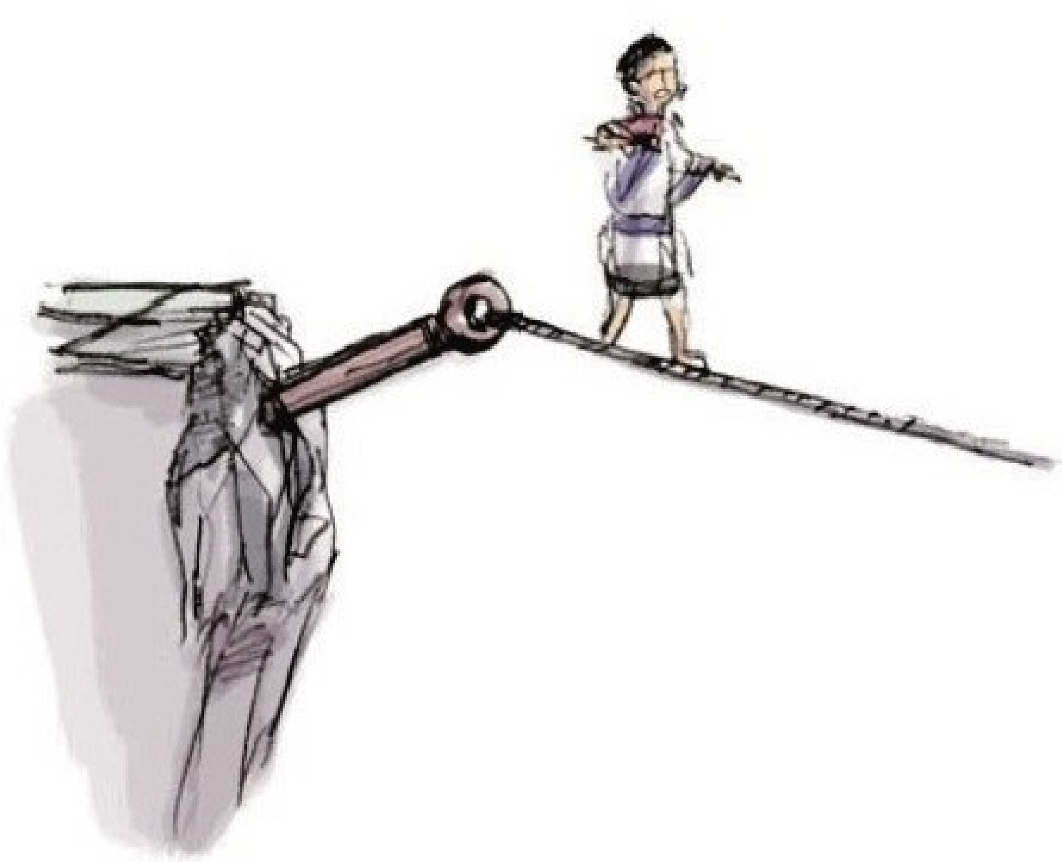


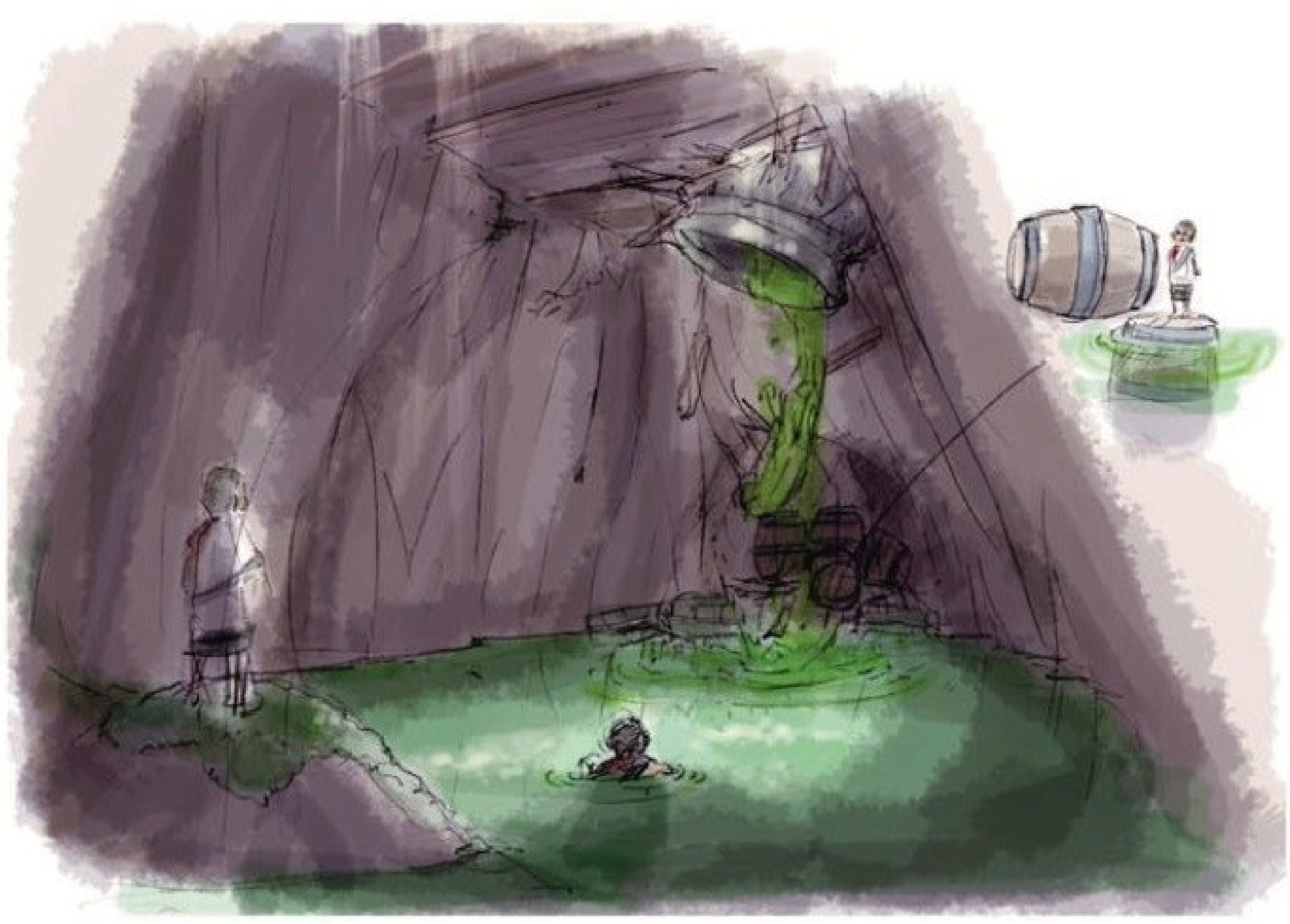


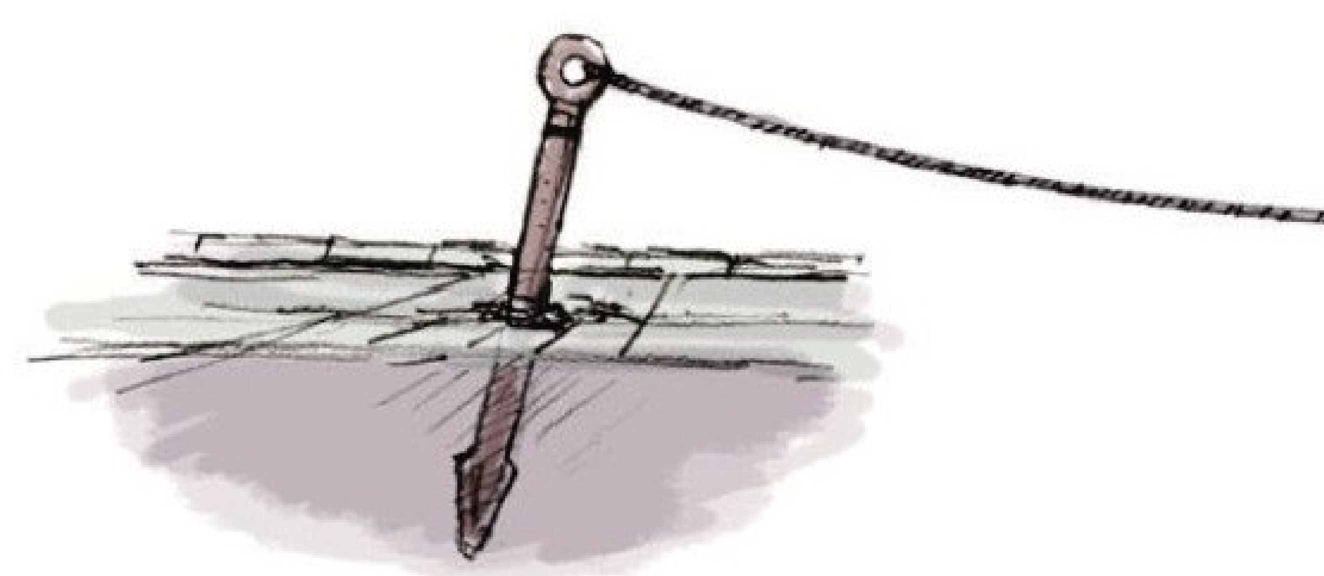
ゲーム終盤で訪れる塔の全体像。ウカイヤ(王家の谷)の中でも、この塔はSFの要素が強い特殊な場所。そのため、全体の構造をわかりやすく説明するために作成された。

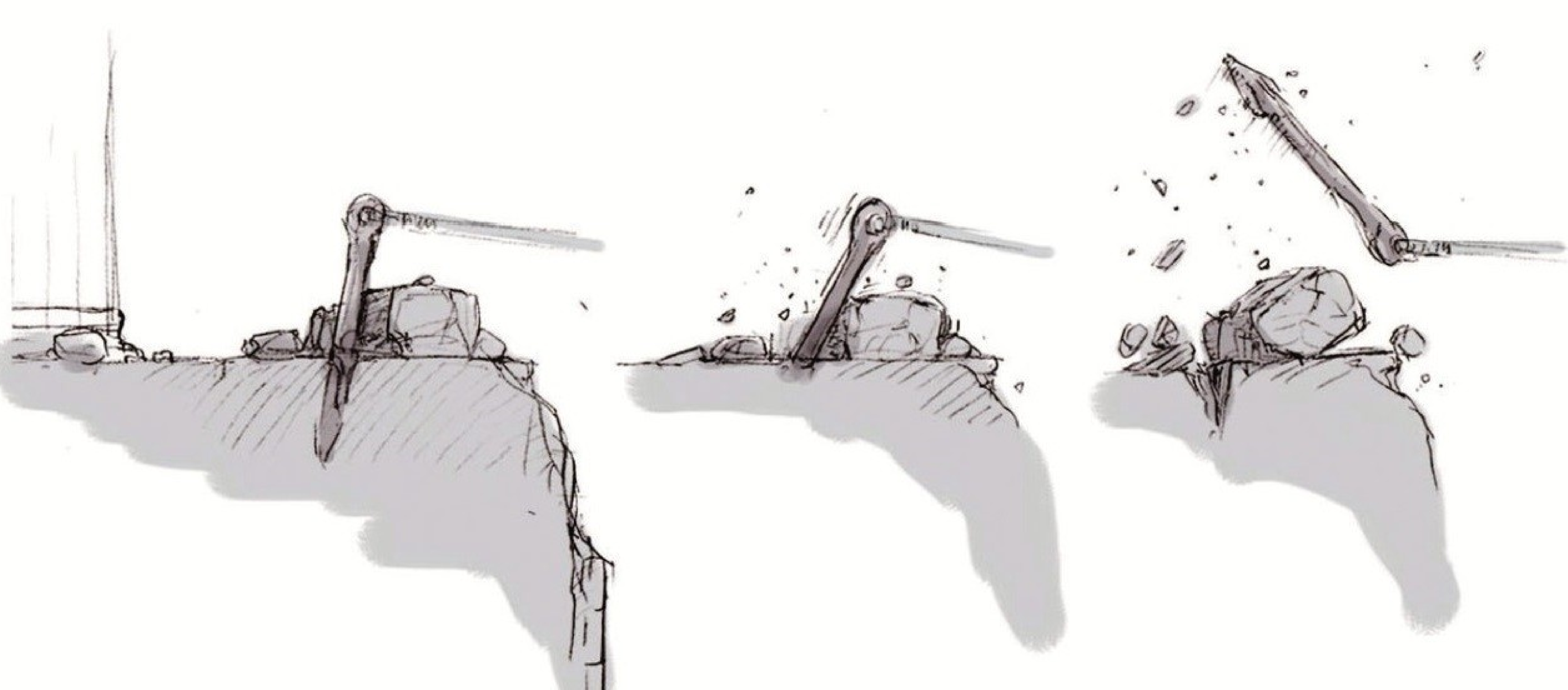




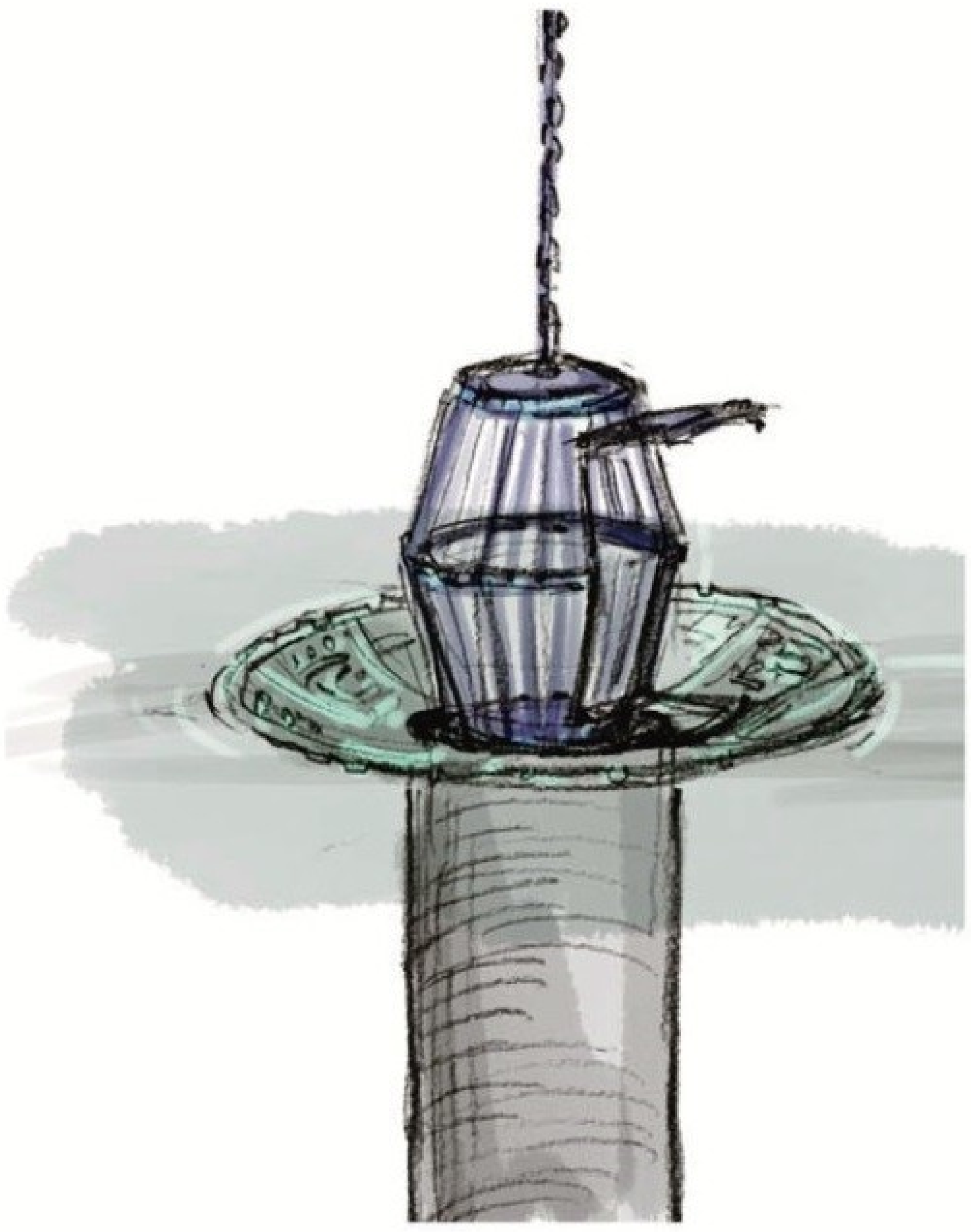


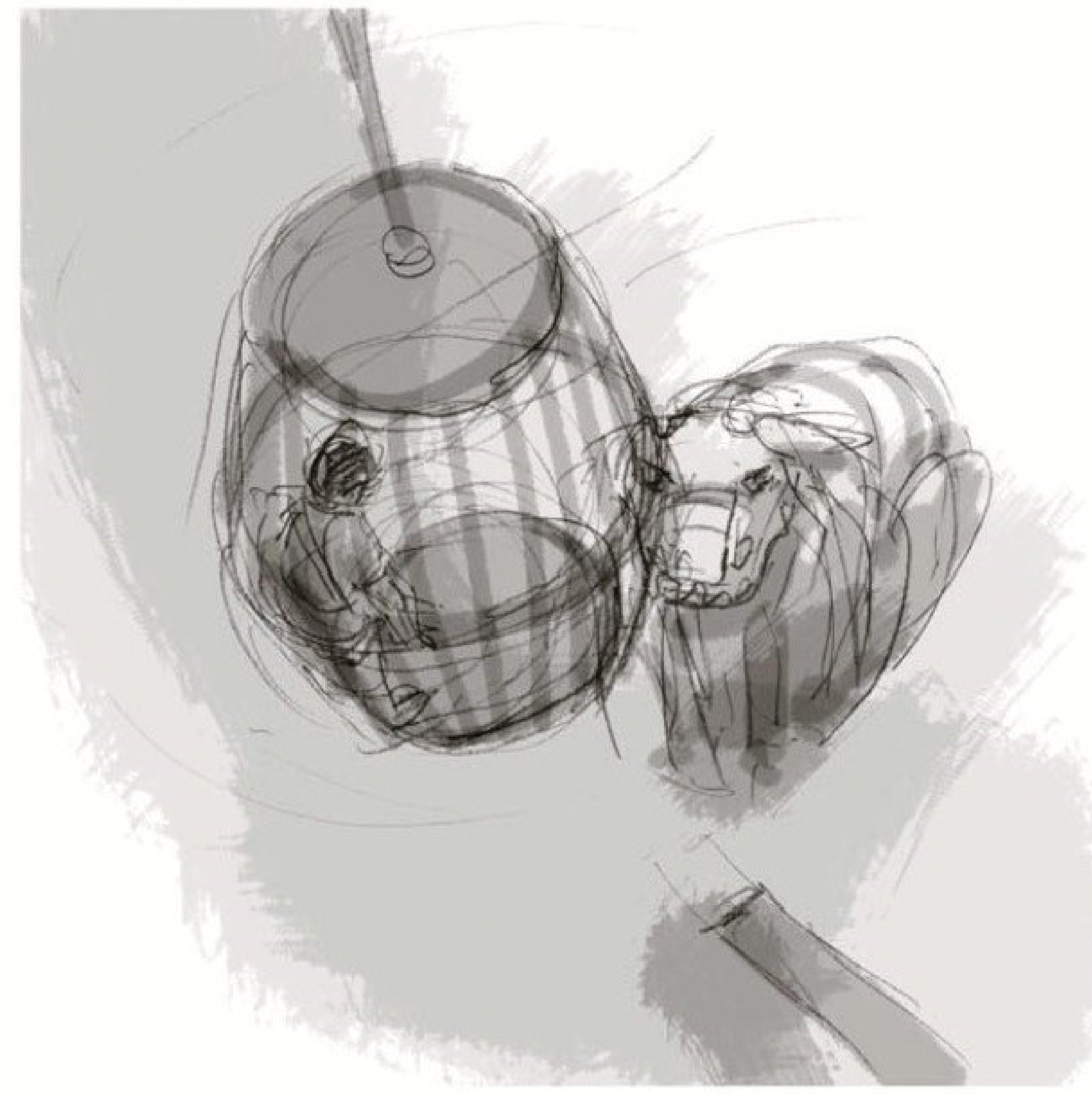


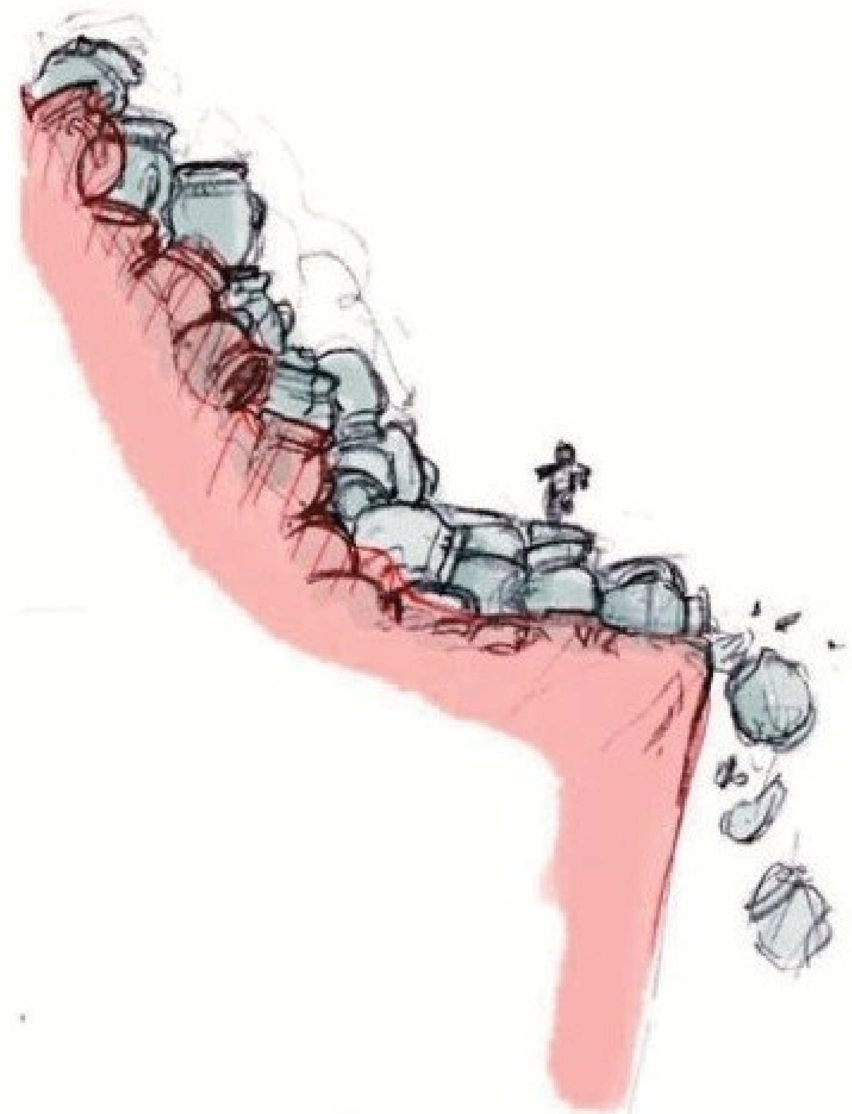




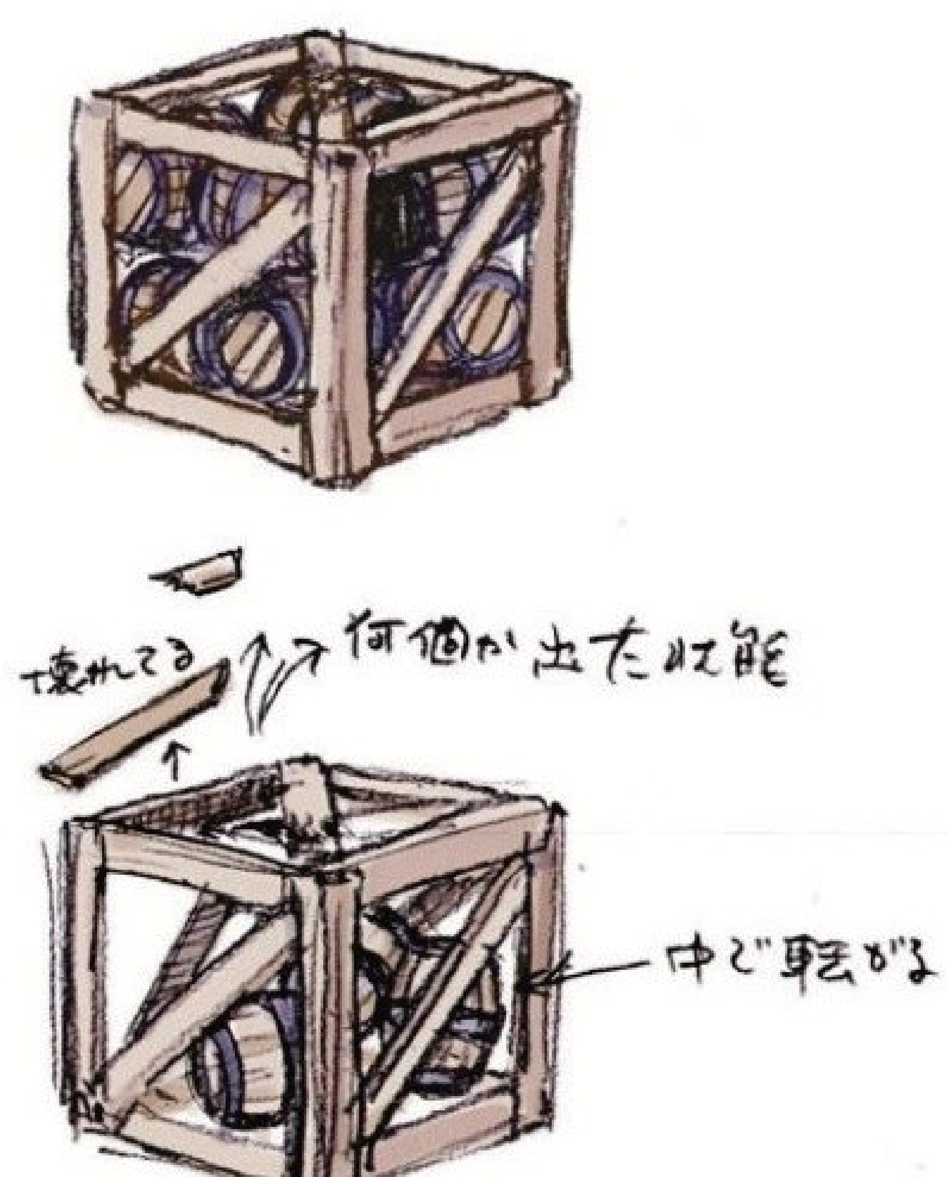
ウカイヤ(王家の谷)の内部にあるさまざまなオブジェクト。ランドマークとして各ステージの目印となるほか、内部の雰囲気や大鷲の生態をプレイヤーに印象づけるためのものでもある。

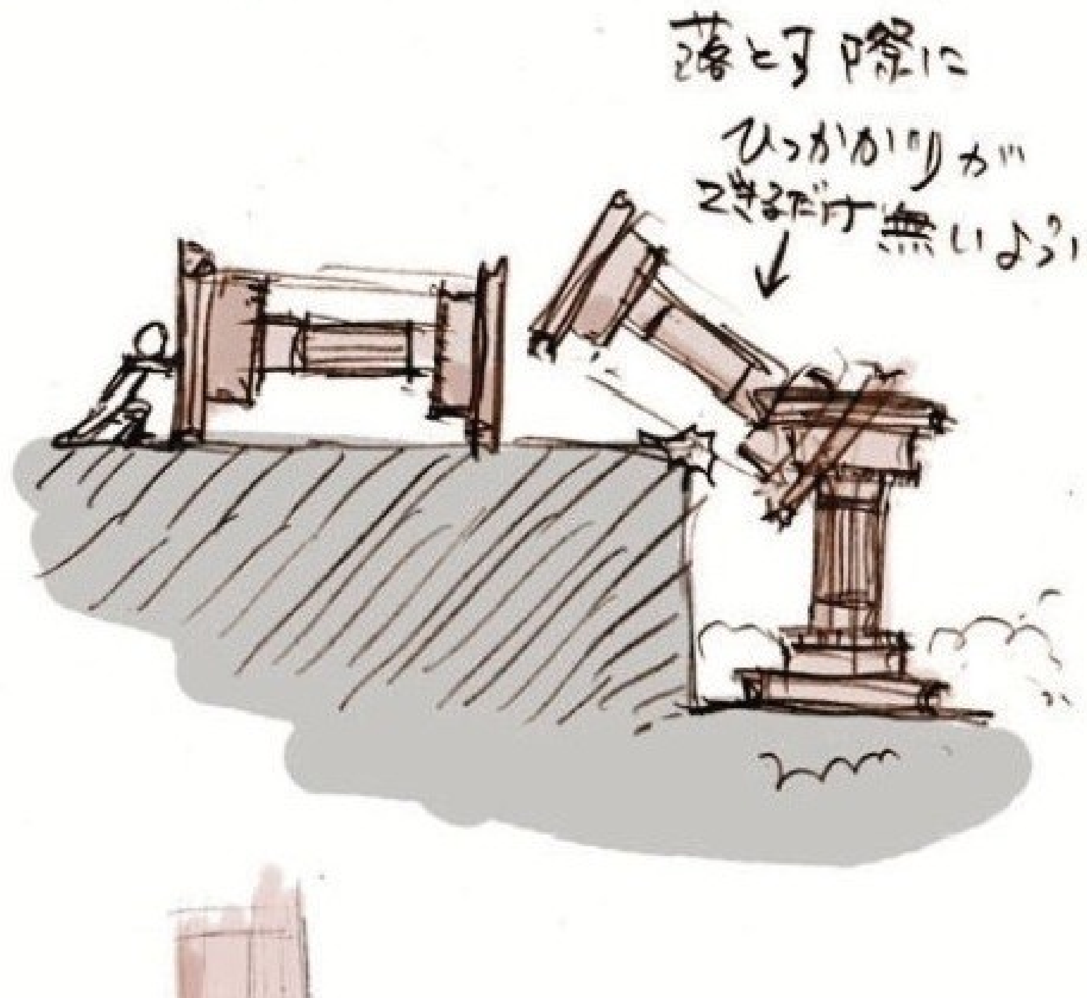


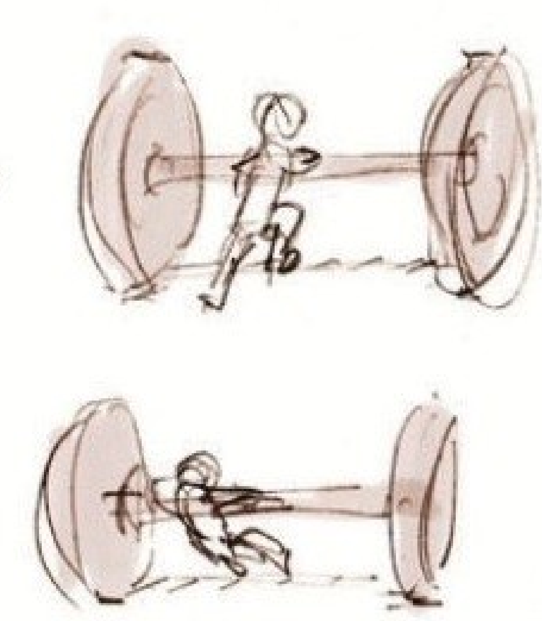




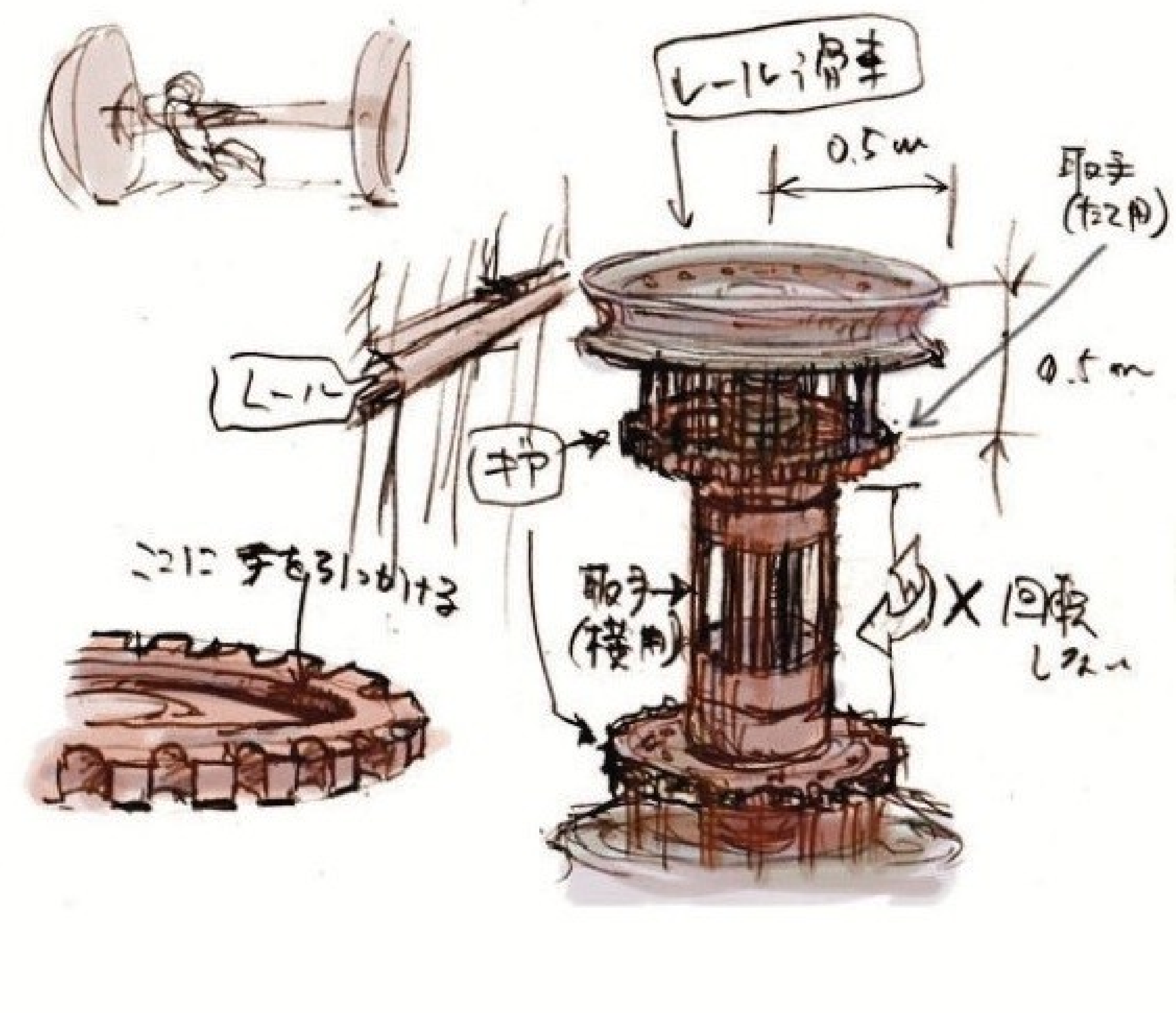


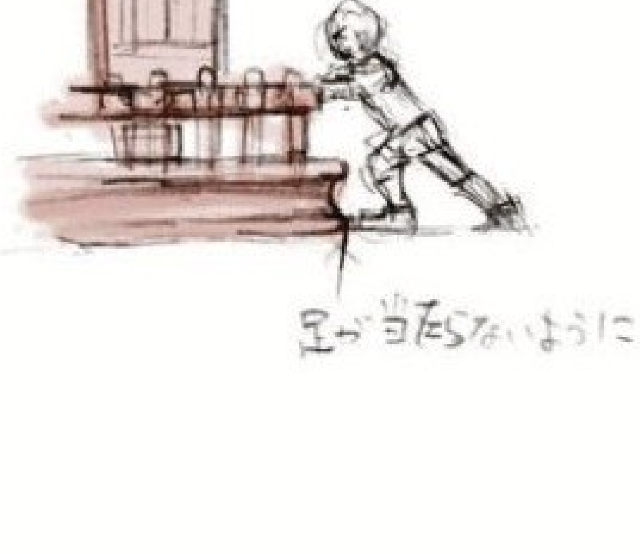












少年が入れる檻や、扉に挟む車輪のパーツなど、ステージの攻略に関わる小物のデザインと設定画。

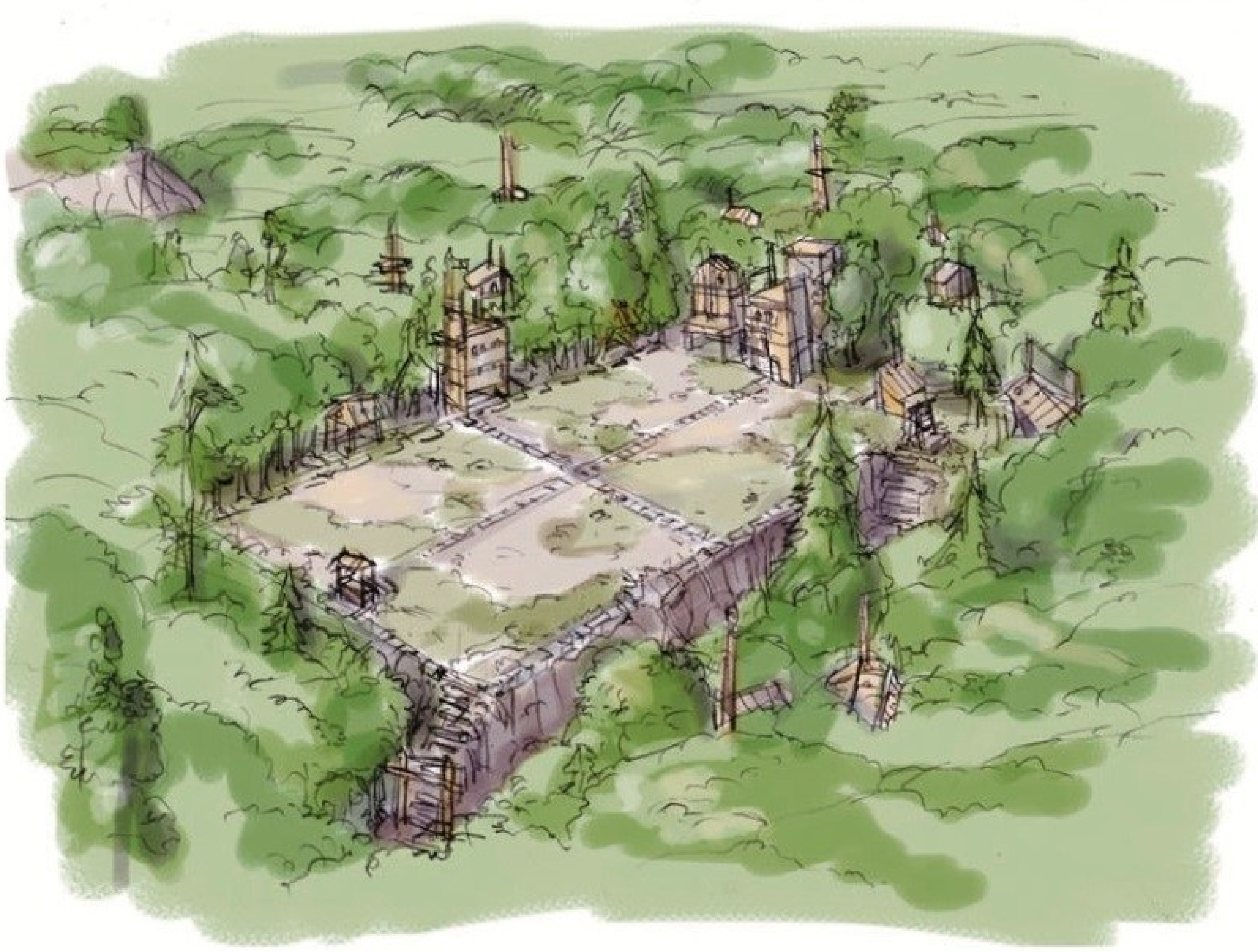
集落　外観



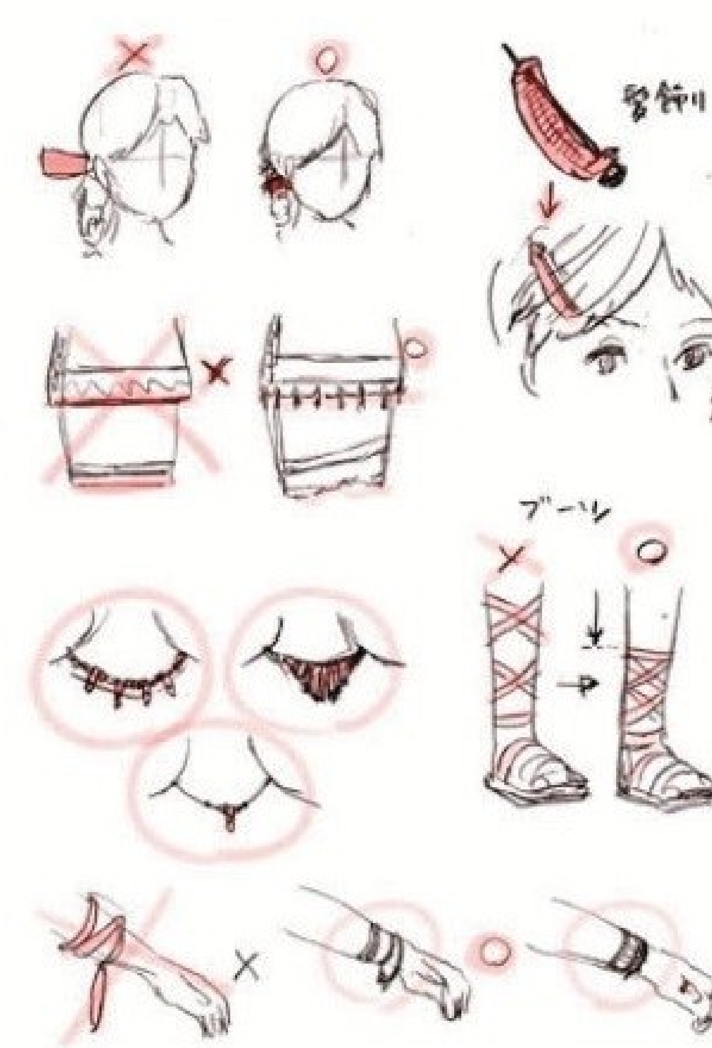
集落

少年の故郷である集落では、ある年齢以下の子どもたちは1カ所に集められて育てられている。学校の寮のようなイメージ。大鷲が、子どもを攫っていくこともあるが、さまざまな考えから集落ではこれを受け入れているようだ。





ウカイヤ(王家の谷)から遠く離れた場所にある集落の遠景と、そこに住んでいる人々の設定画。

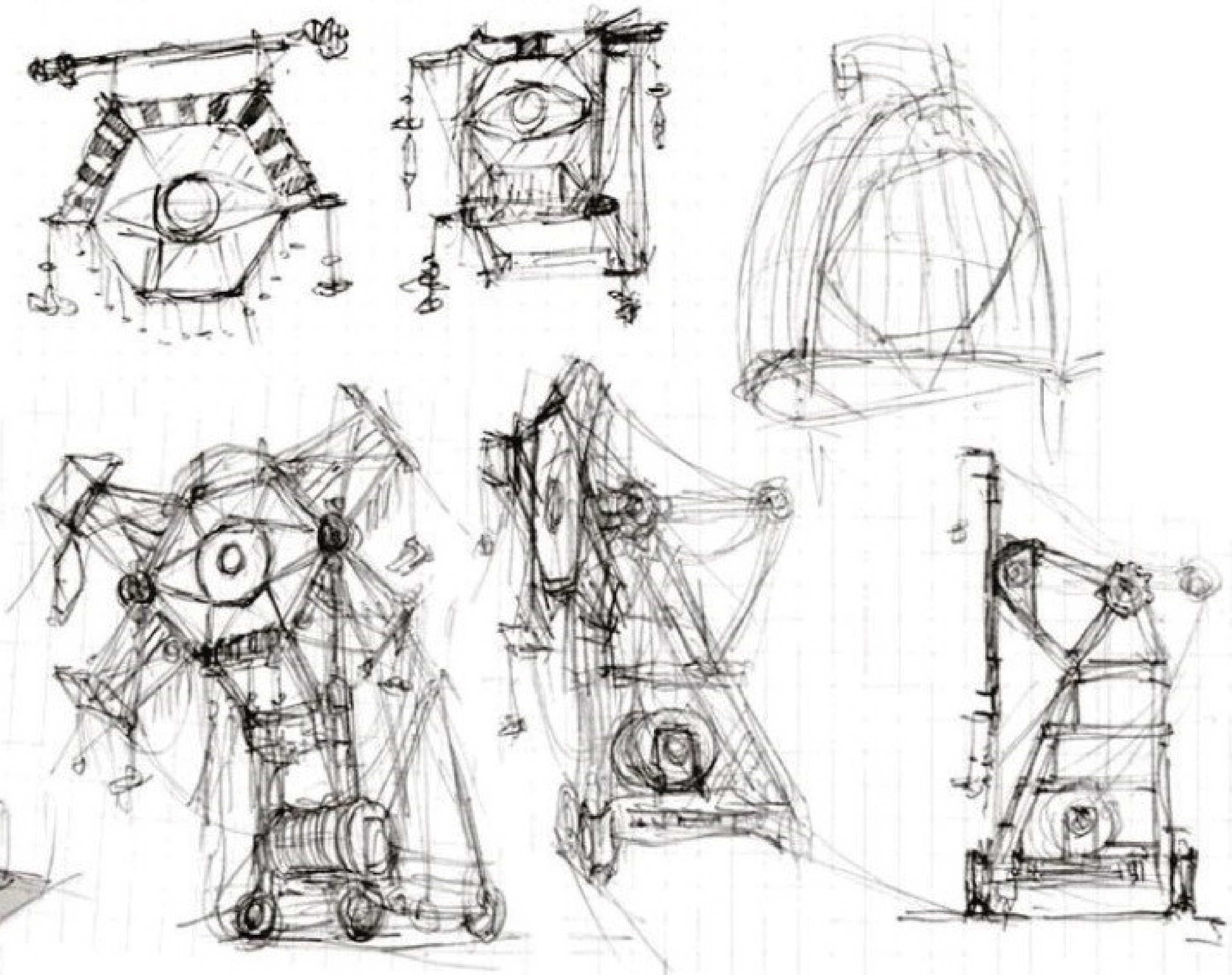


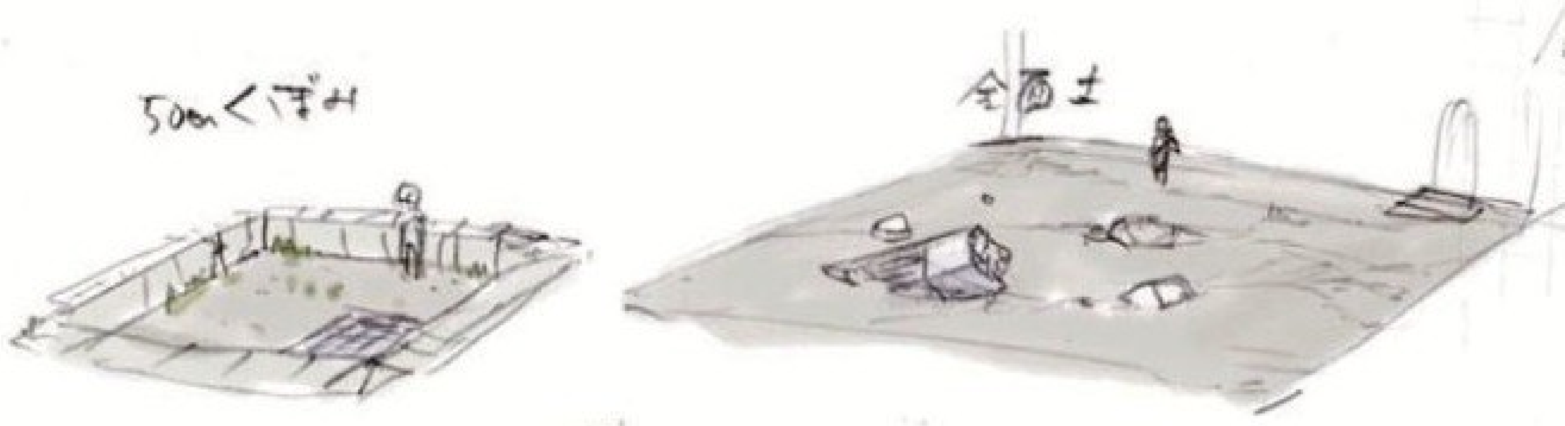
集落内のオブジェクト



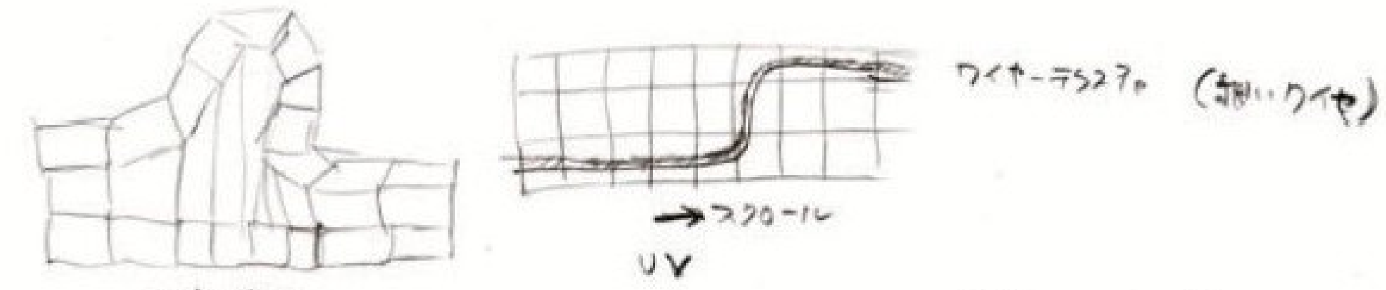


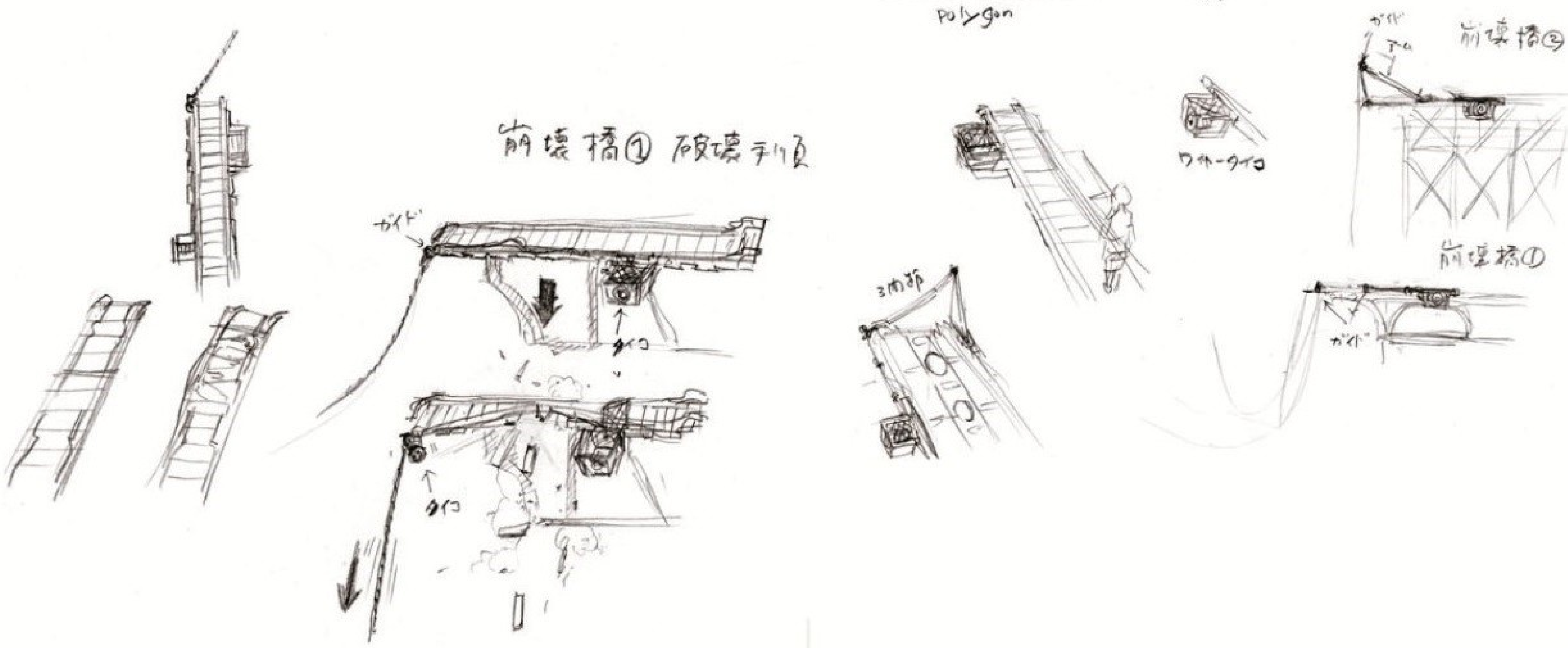
集落内の地面に埋もれていた鏡と、トリコが襲来した時に備えて設置されているドラを描いたもの。




50mくぼみ
全面土


土のかたまり
アスレチックアーチ


ワイヤーテクスチャ (細いワイヤ)
→スクロール
UV
polygon


崩壊橋① 破壊手順
ガイド
タイコ
崩壊橋②
アーム
ワイヤータイコ
崩壊橋①

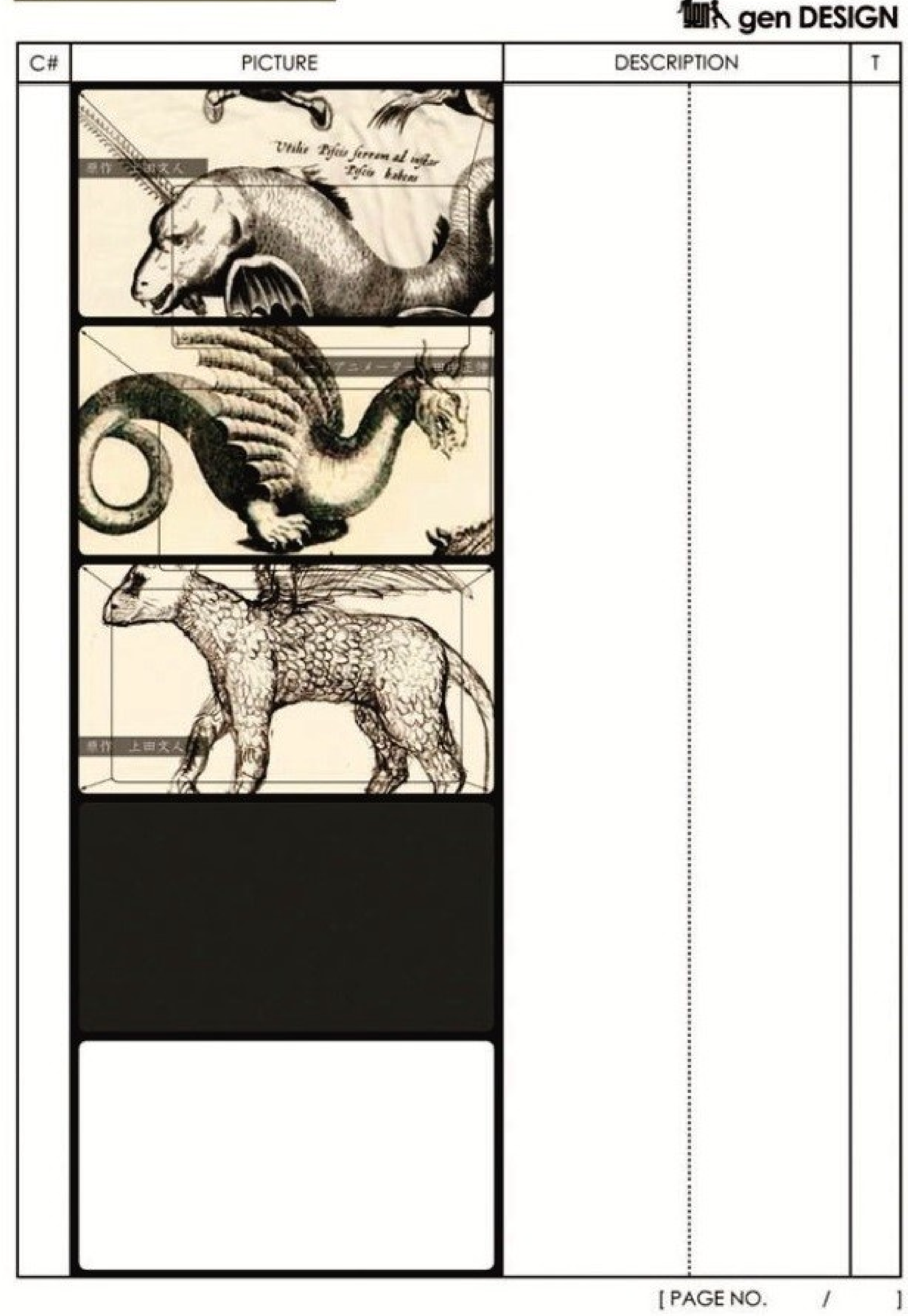


トリコを見つける少年

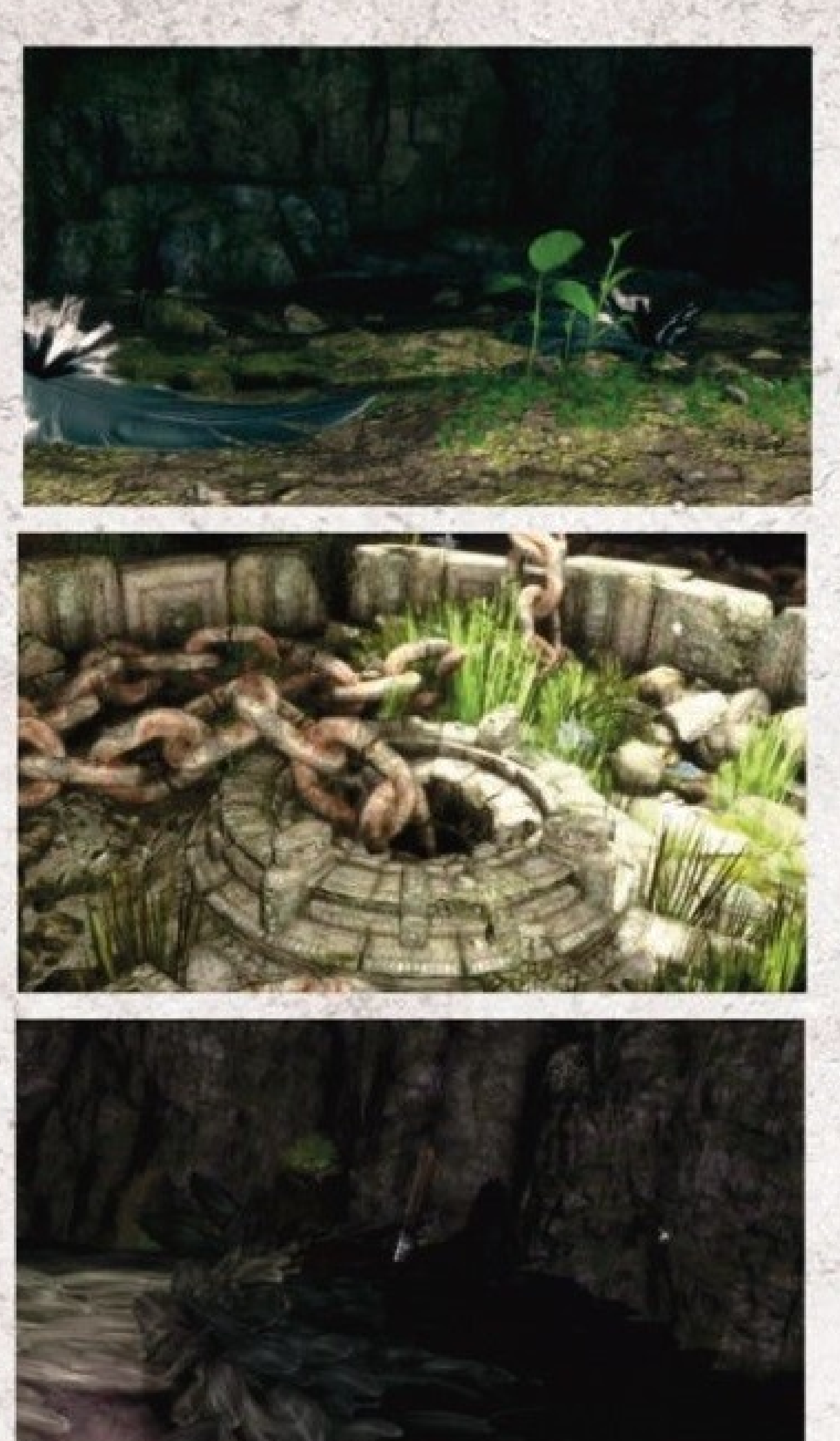
01



04

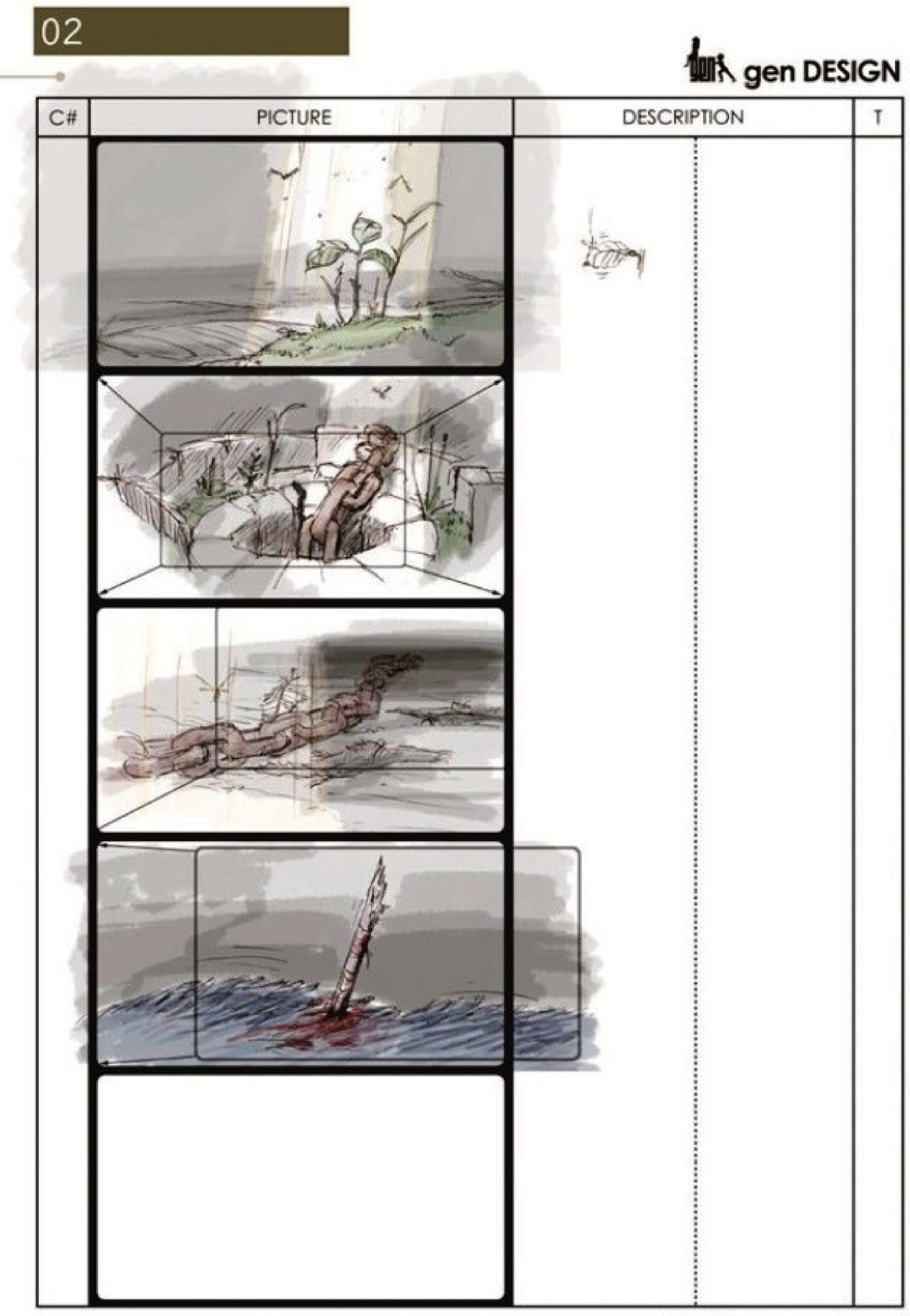


洞窟内の風景

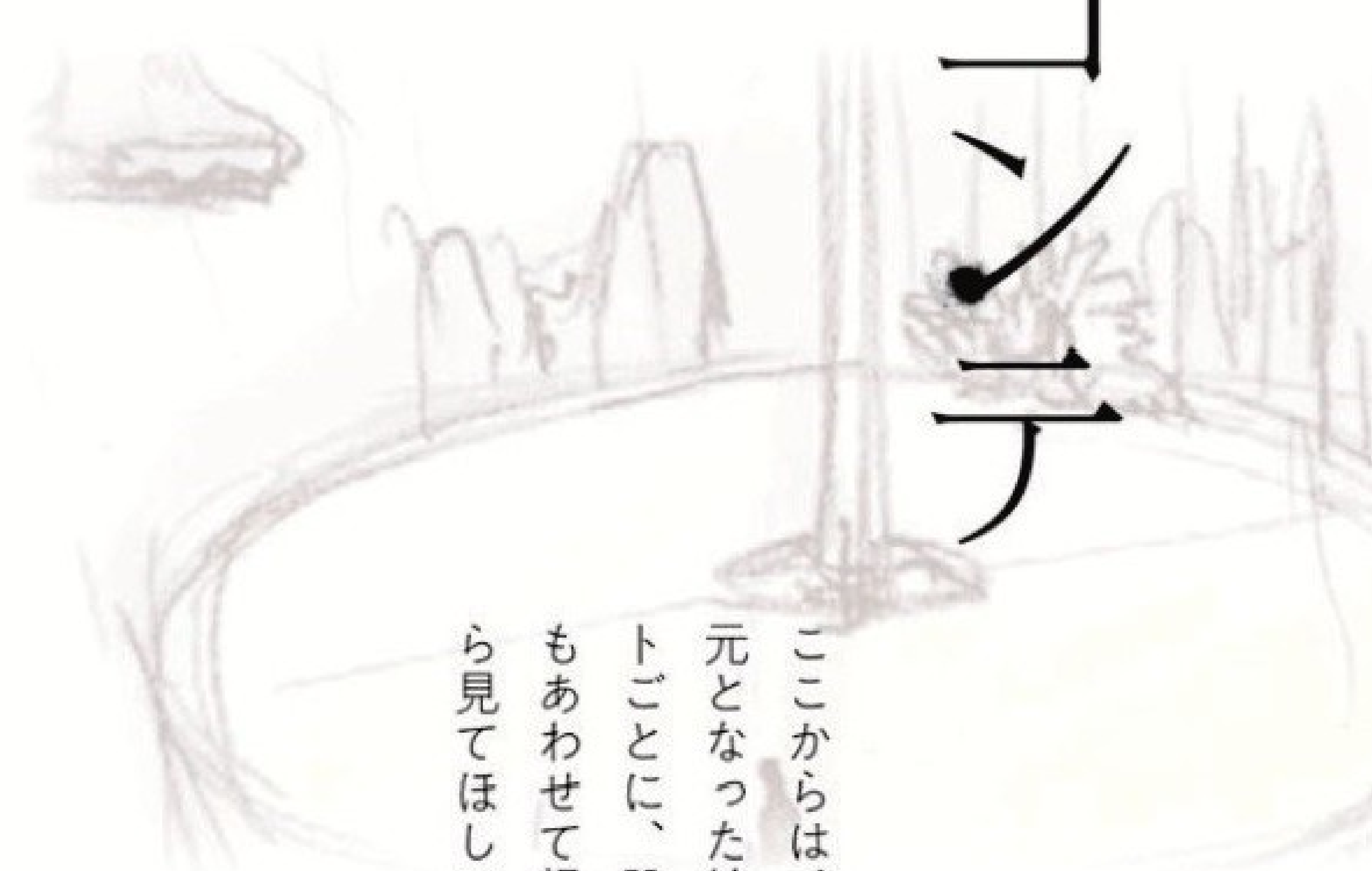


大鷲のトリコと少年が出会う、洞窟内の風景が映し出されるシーン。薄暗い中に一条の光が差し込み、トリコをつないでいる鎖や体に刺さった槍などが見える。

02



絵コンテ



ここからは、『人喰いの大鷲トリコ』のカットシーンの元となった絵コンテを掲載していく。絵コンテのパートごとに、設定画を使って作成されたさまざまな扉絵もあわせて掲載していくので、こちらにも注目しながら見てほしい。

オープニング

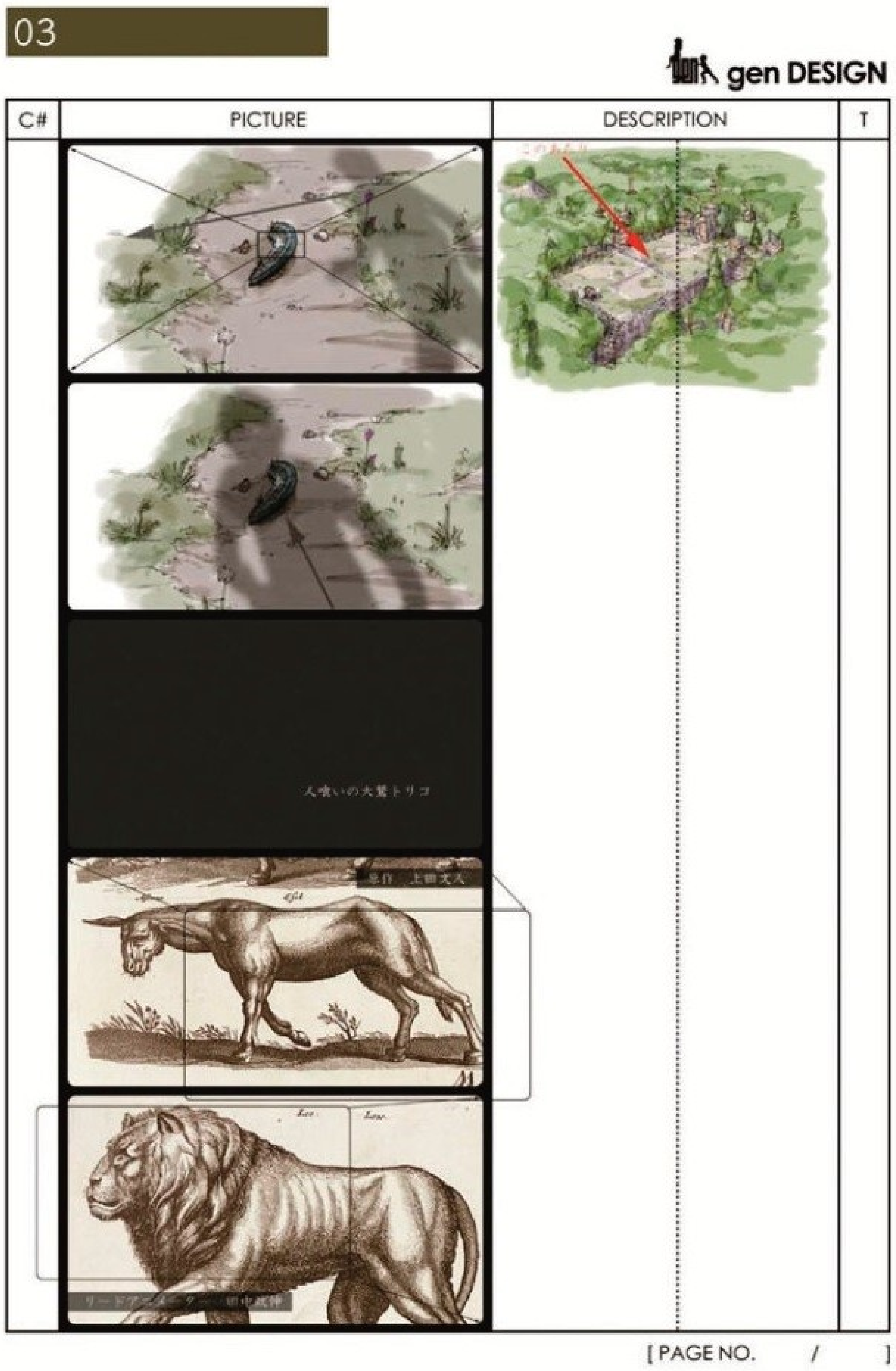
01



02



03

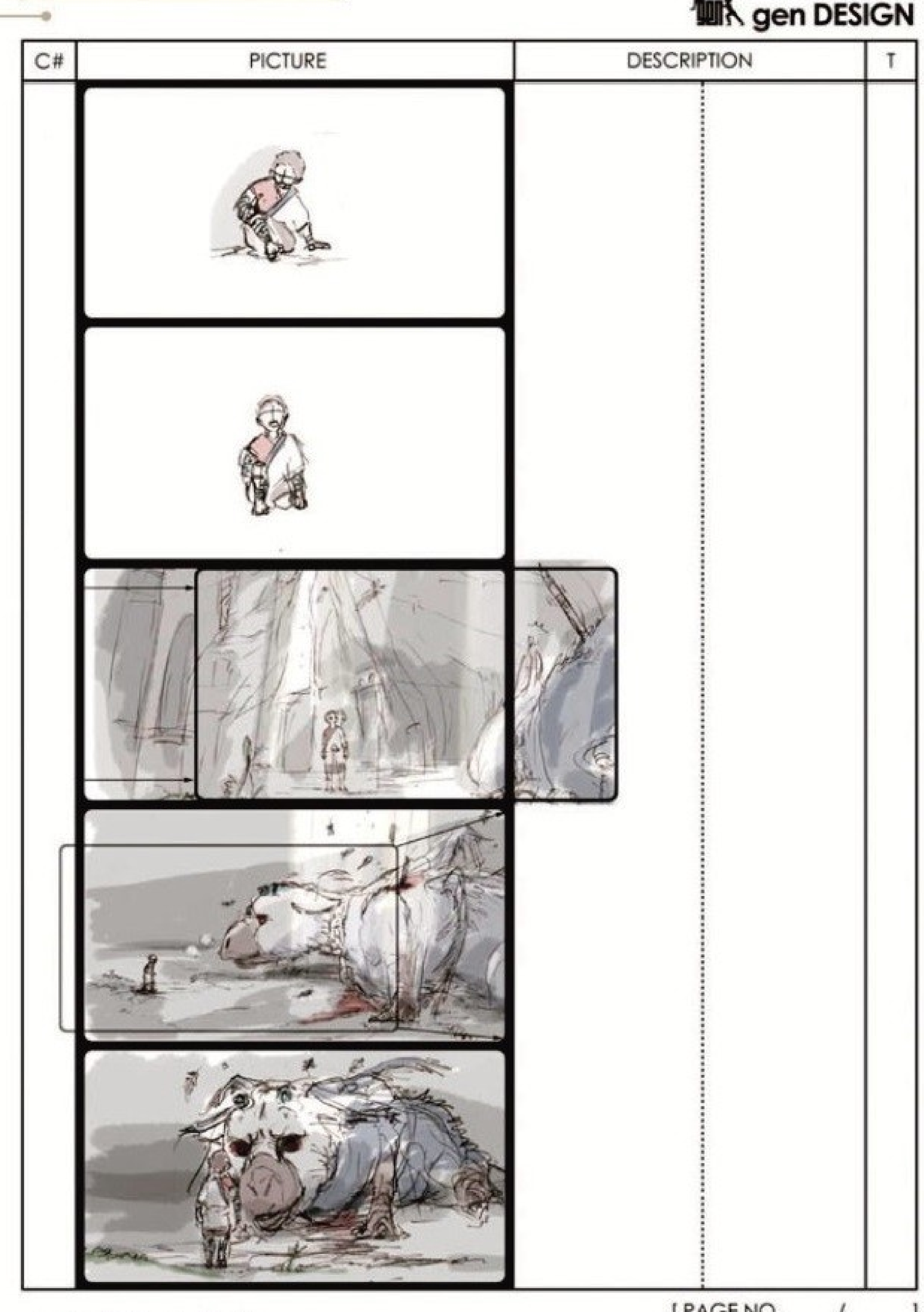


少年を威嚇するトリコ



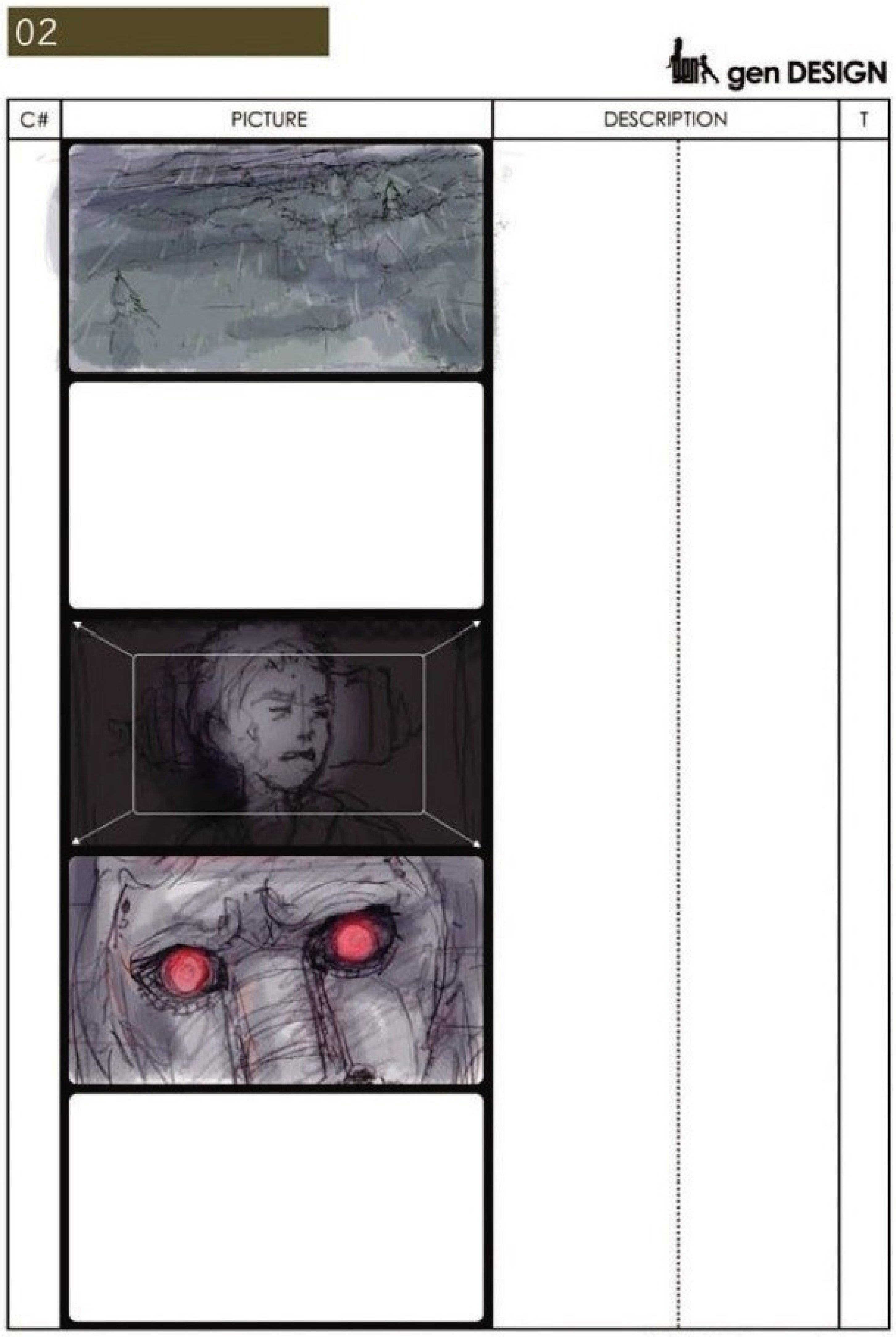
気を失っていた少年が目を覚まし、いつの間にか体に現れていた文様に気づく。力なく横たわっていたトリコも、少年の気配に気づくと顔を上げて威嚇する。

07



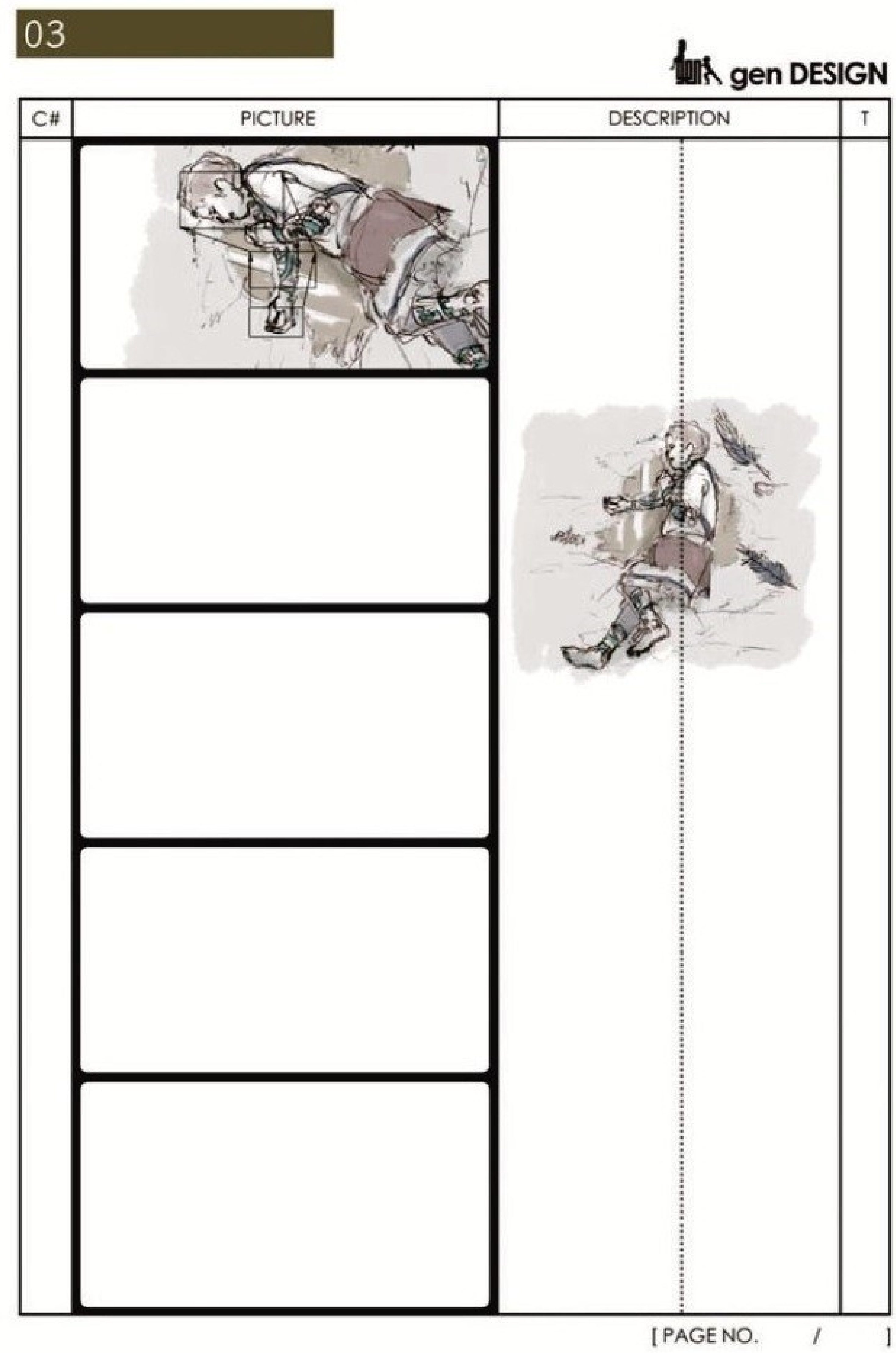
うなされる少年

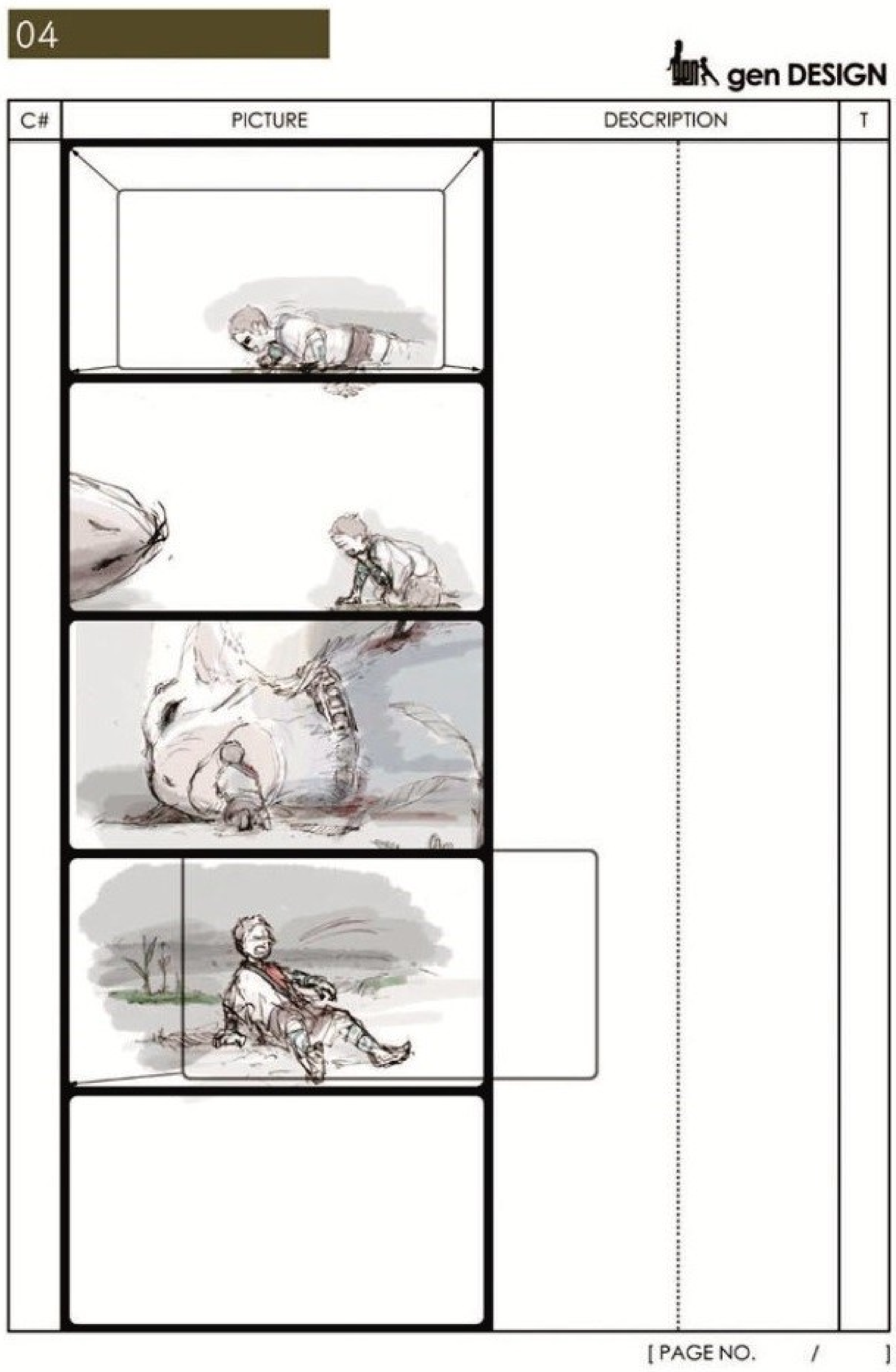
02

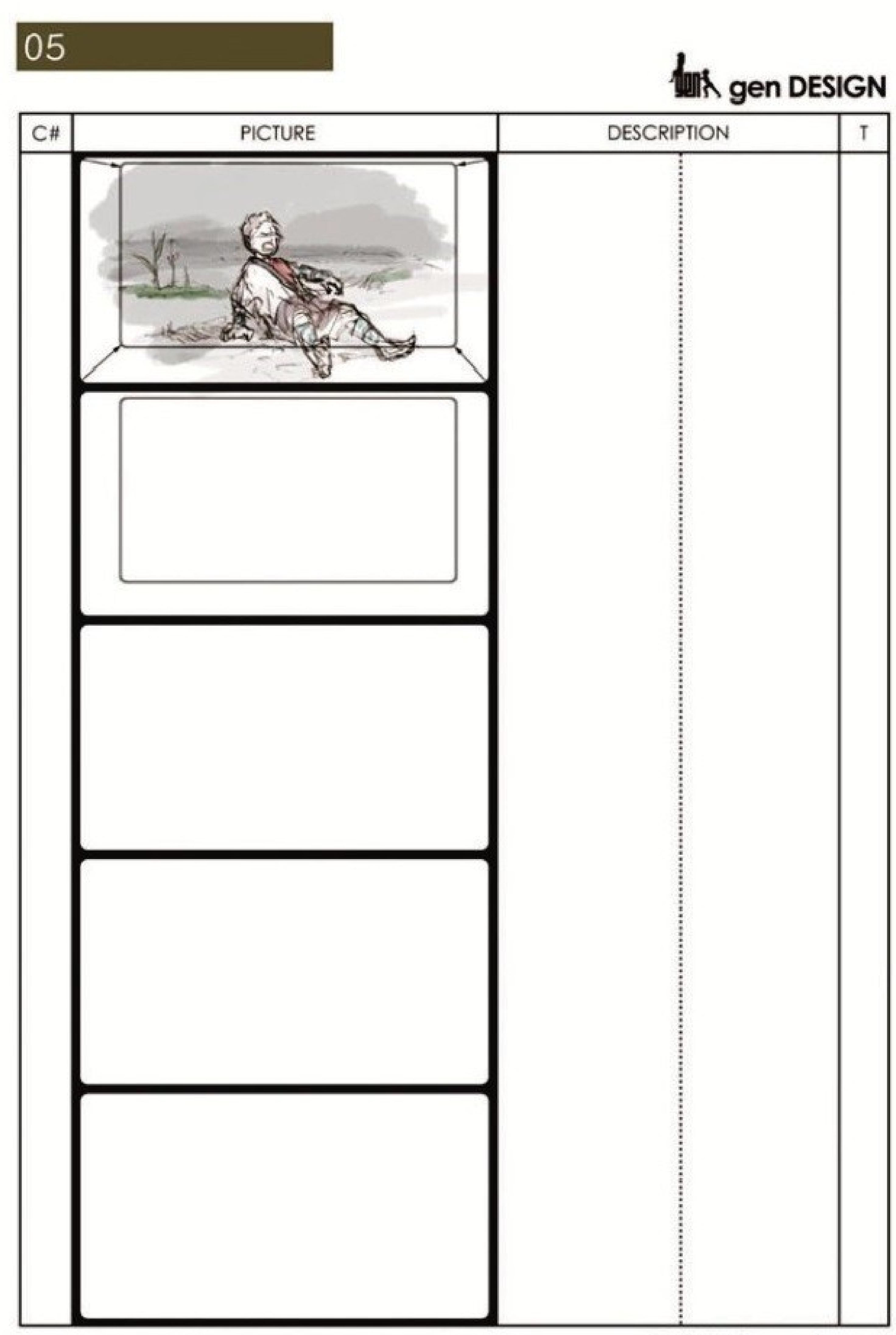


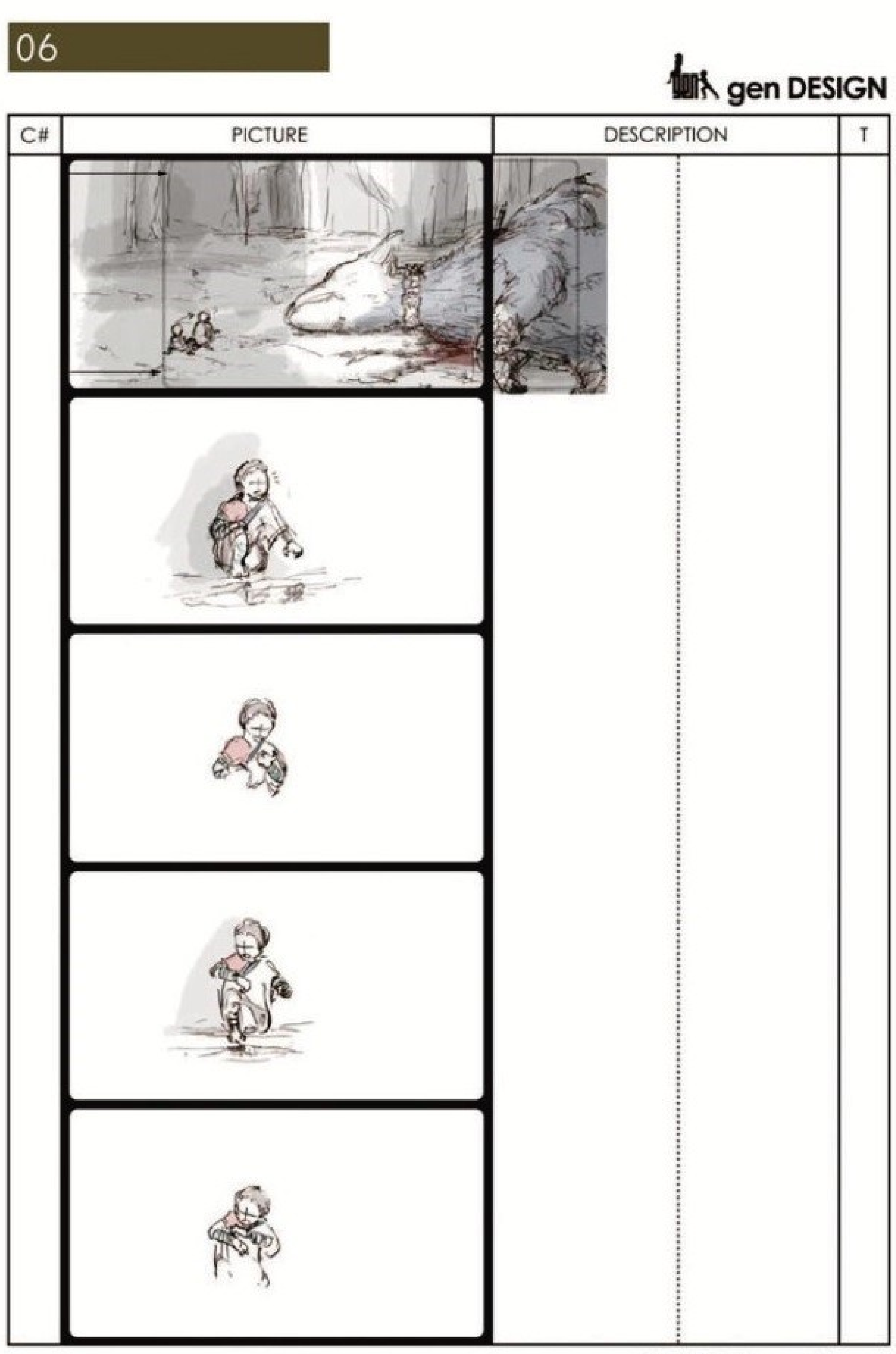
01




03
gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]


04
gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]


05
gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

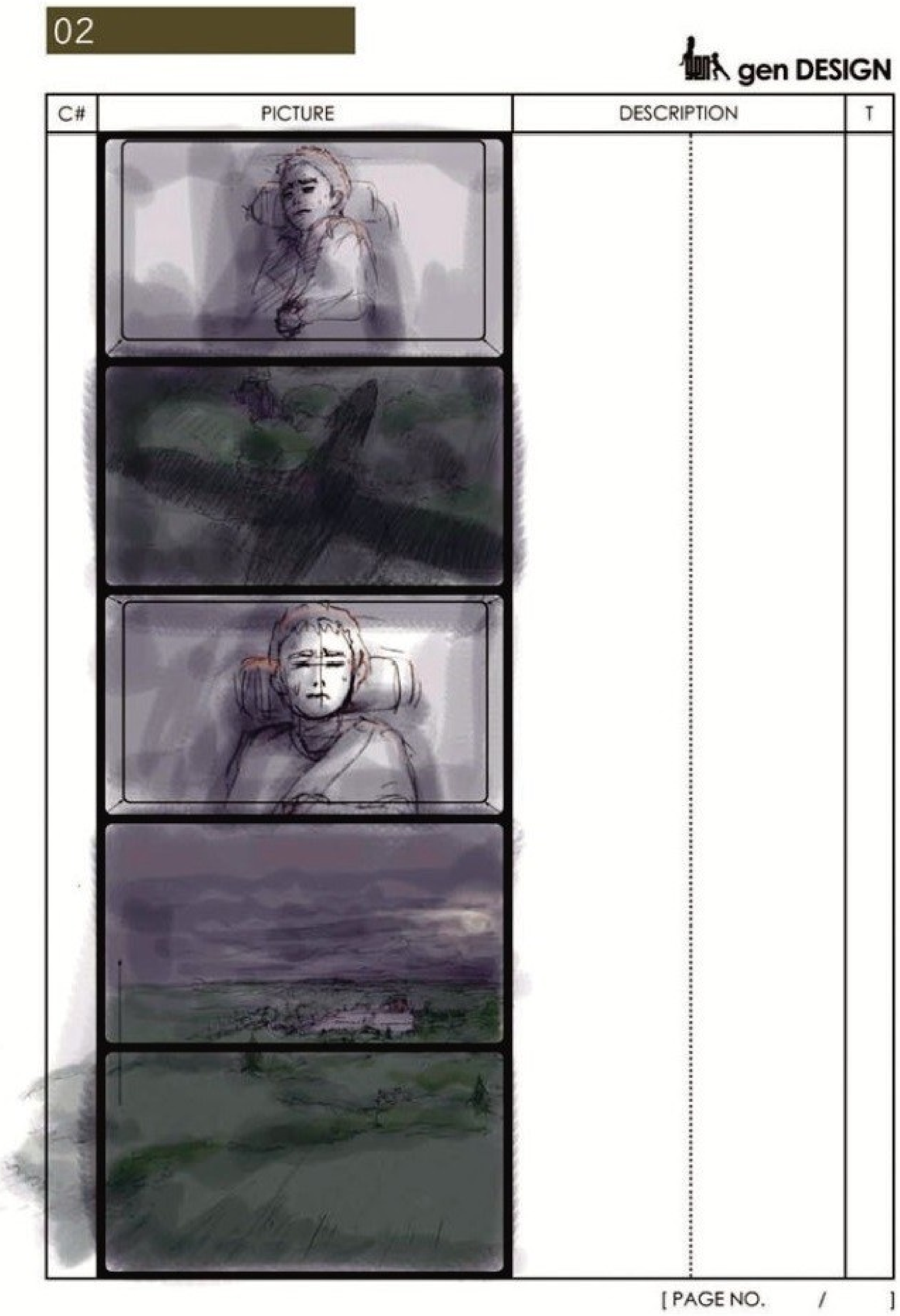

06
gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

少年とトリコの過去

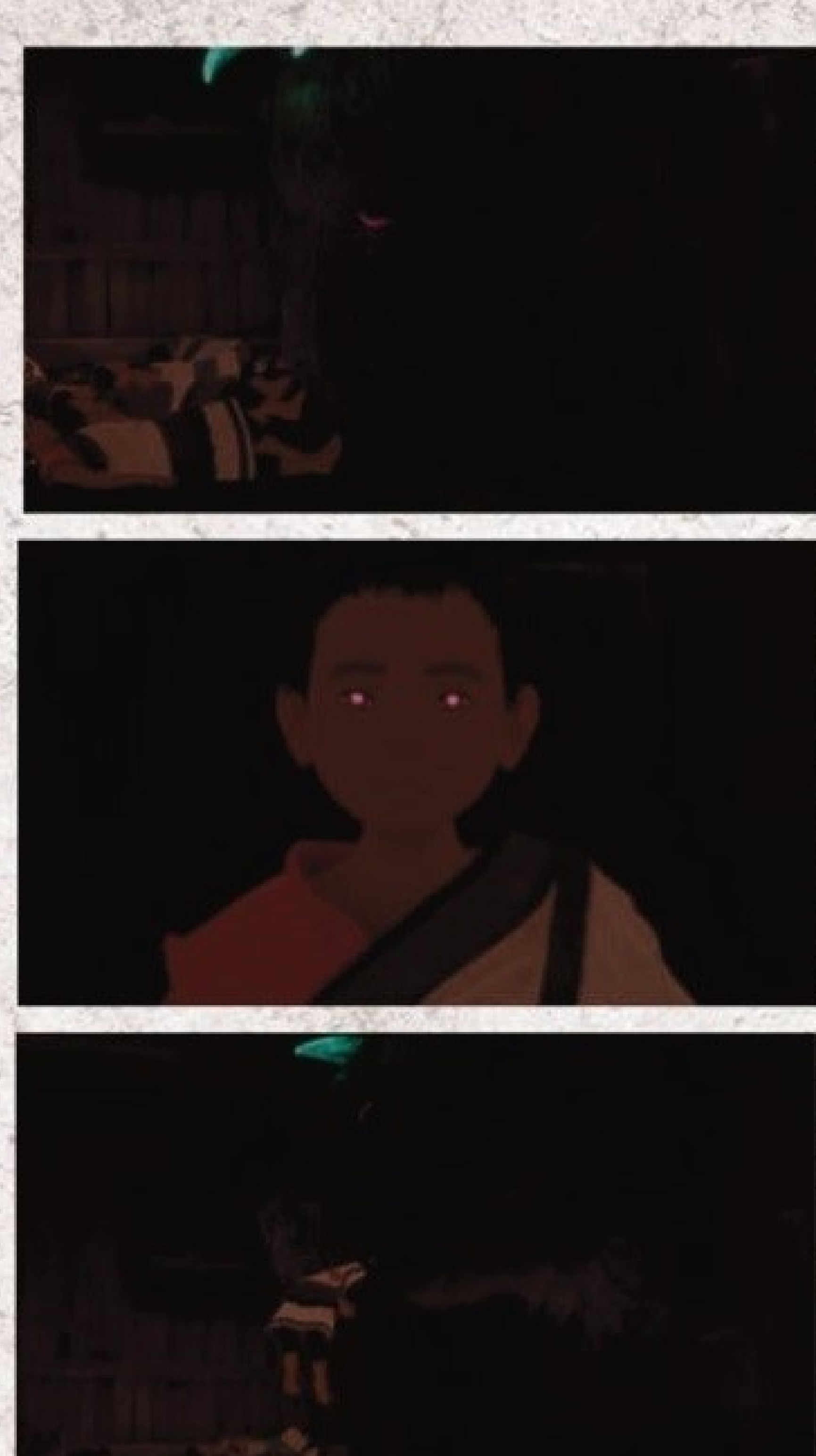
01



02

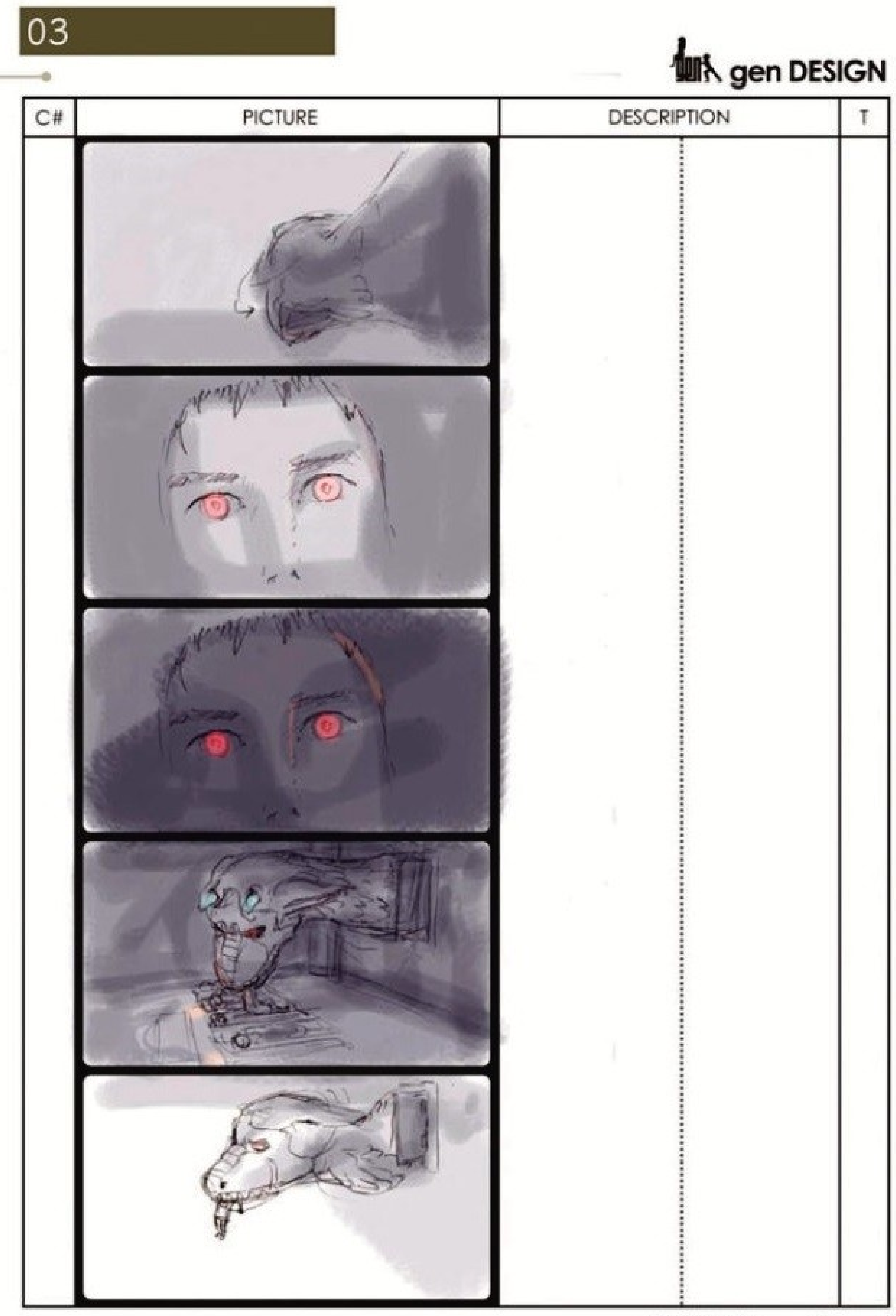


攫われる少年

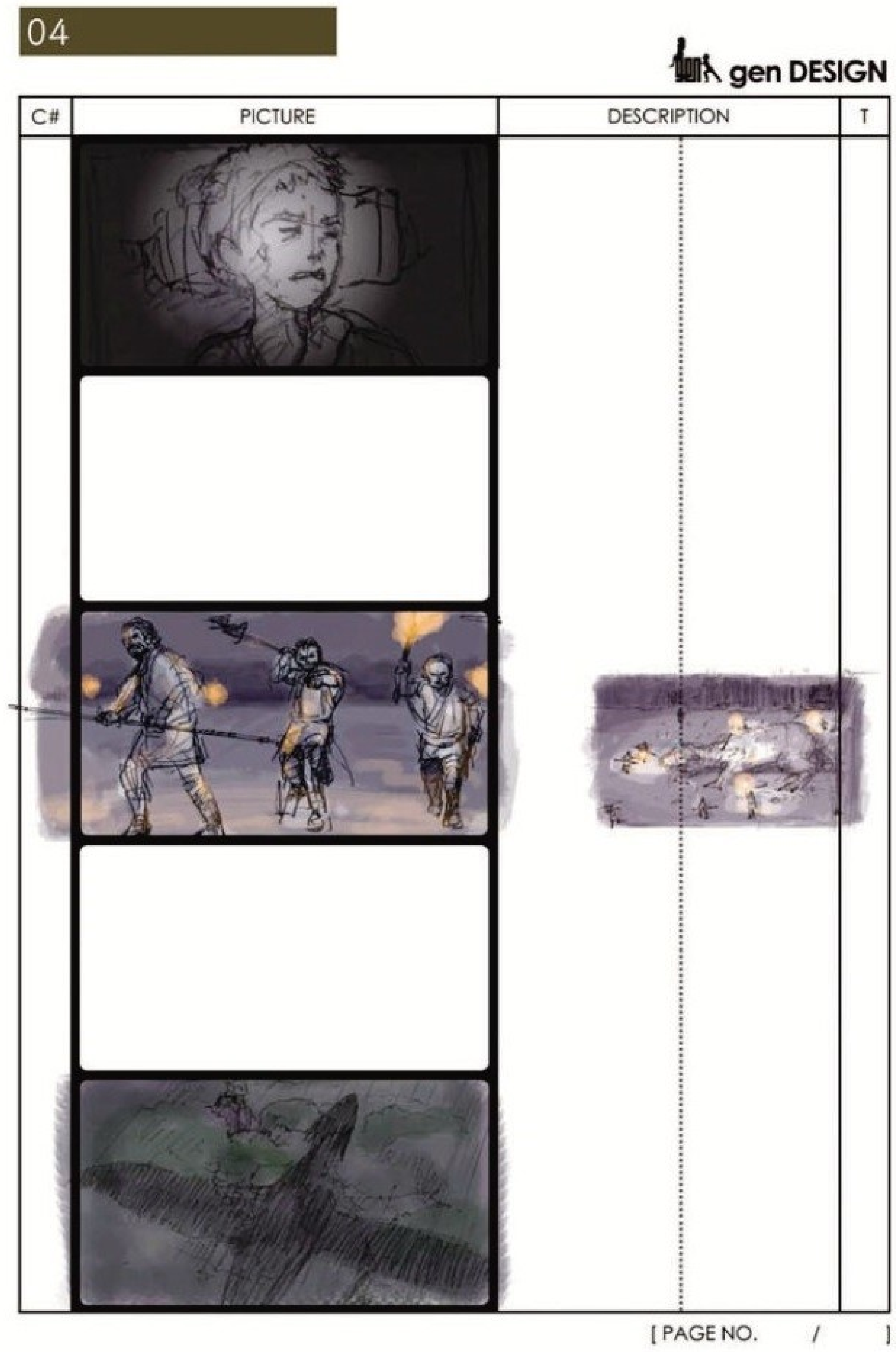


少年が夢の中で過去を思い出すシーン。村で寝ている子どもたちを襲来したトリコが見つけ、少年の目が同調するように赤く光る。トリコは少年を飲み込み、飛び去っていく。

03



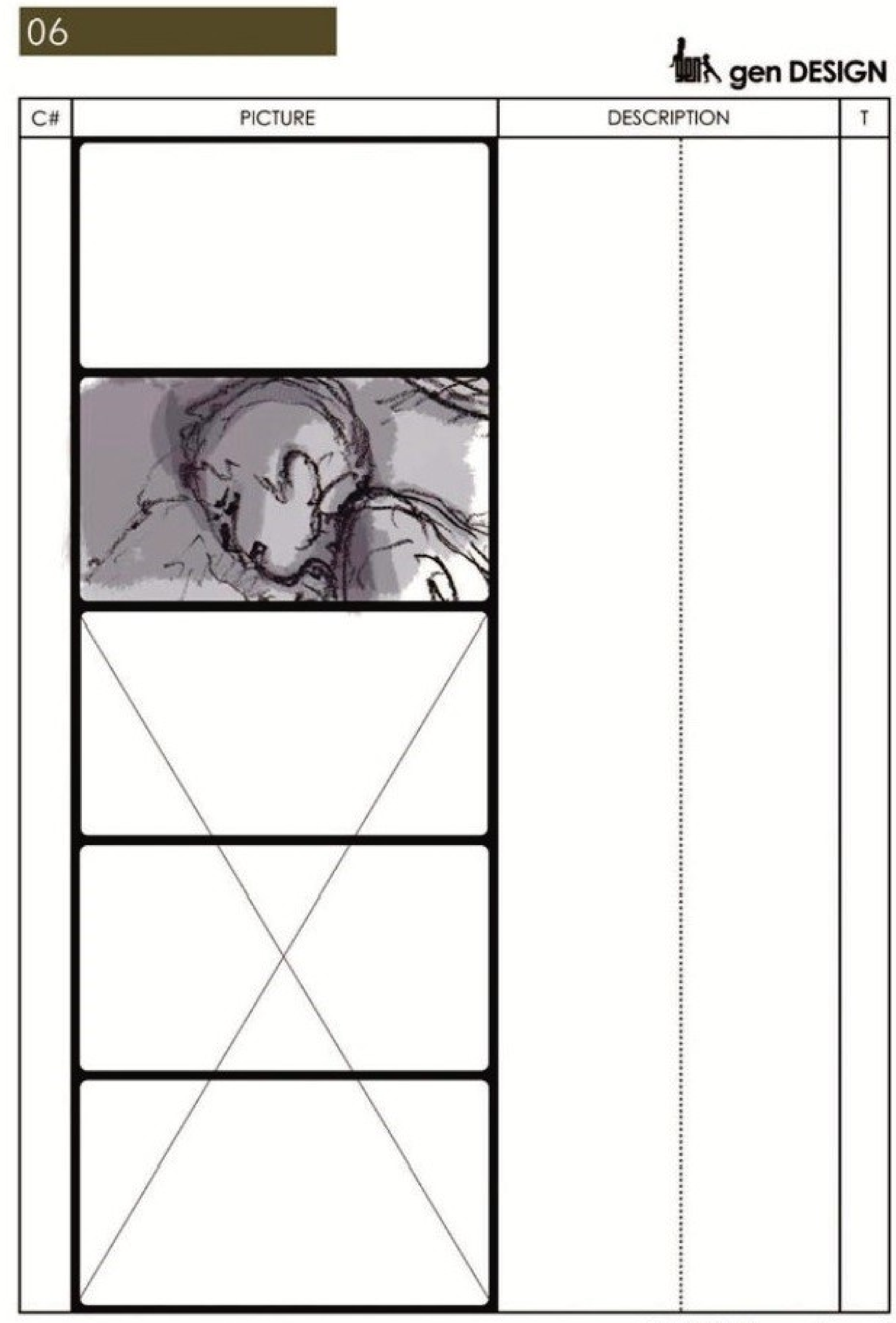
04


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

03


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

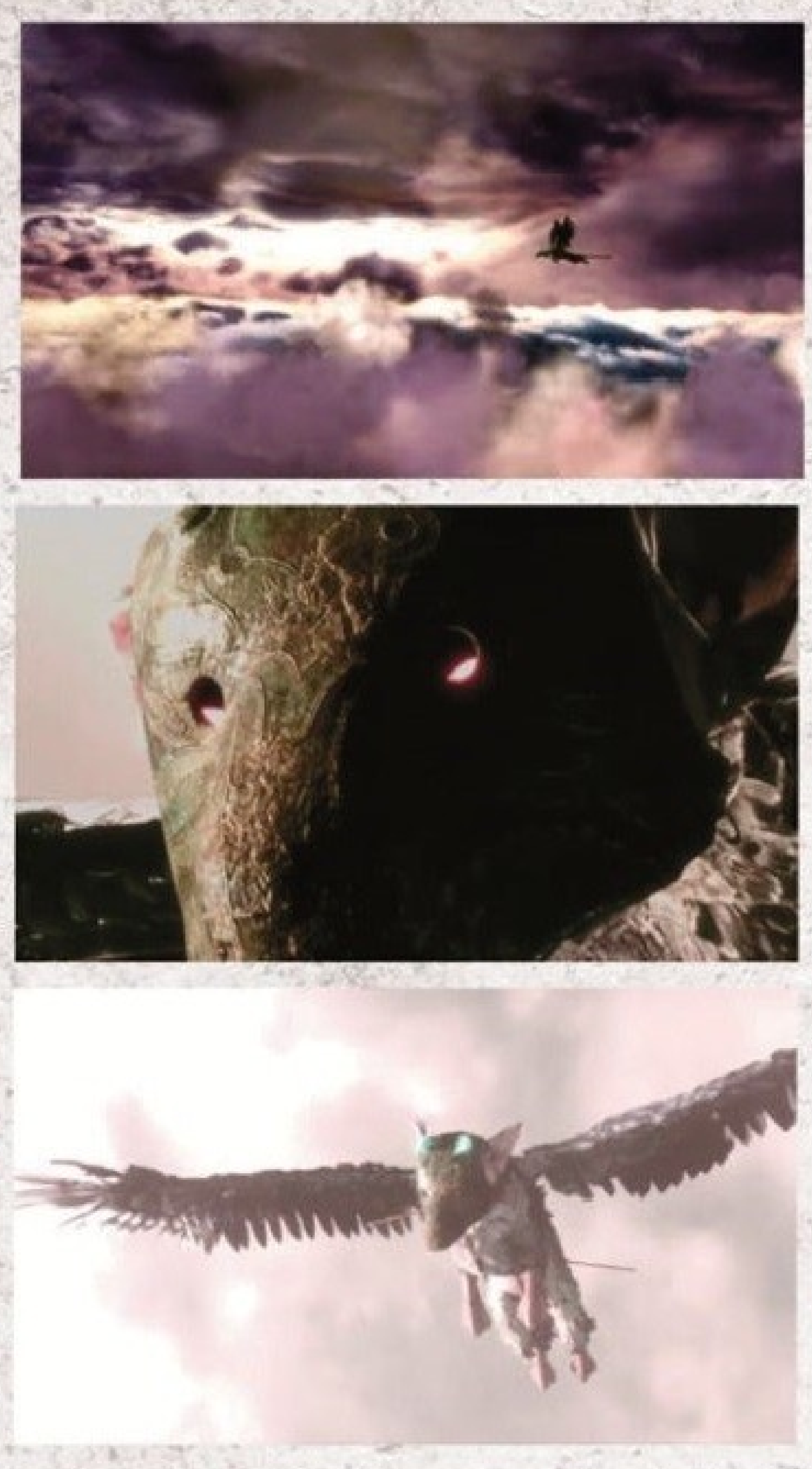
06


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

05

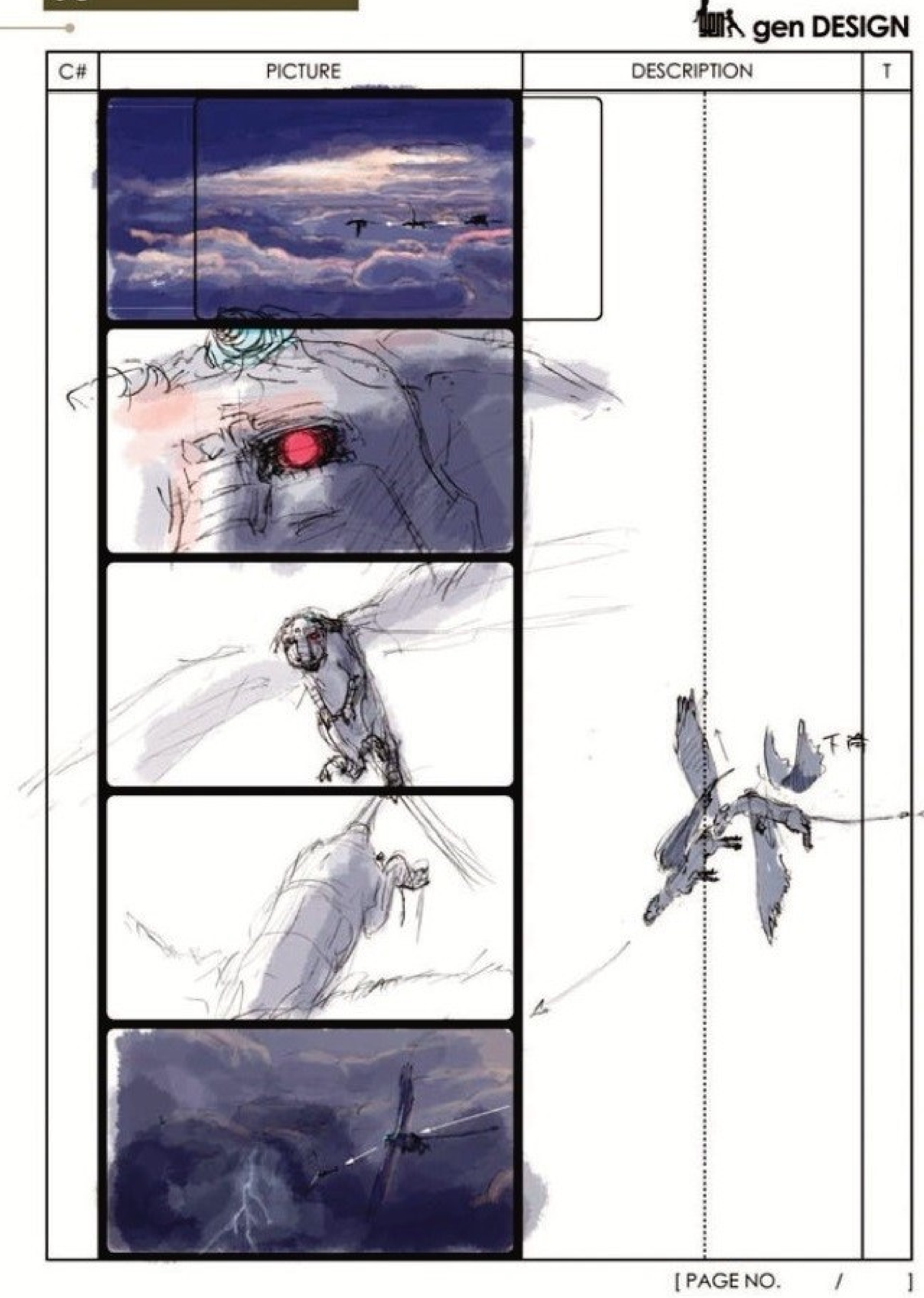

gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

ウカイヤ(王家の谷)へ向かうトリコ

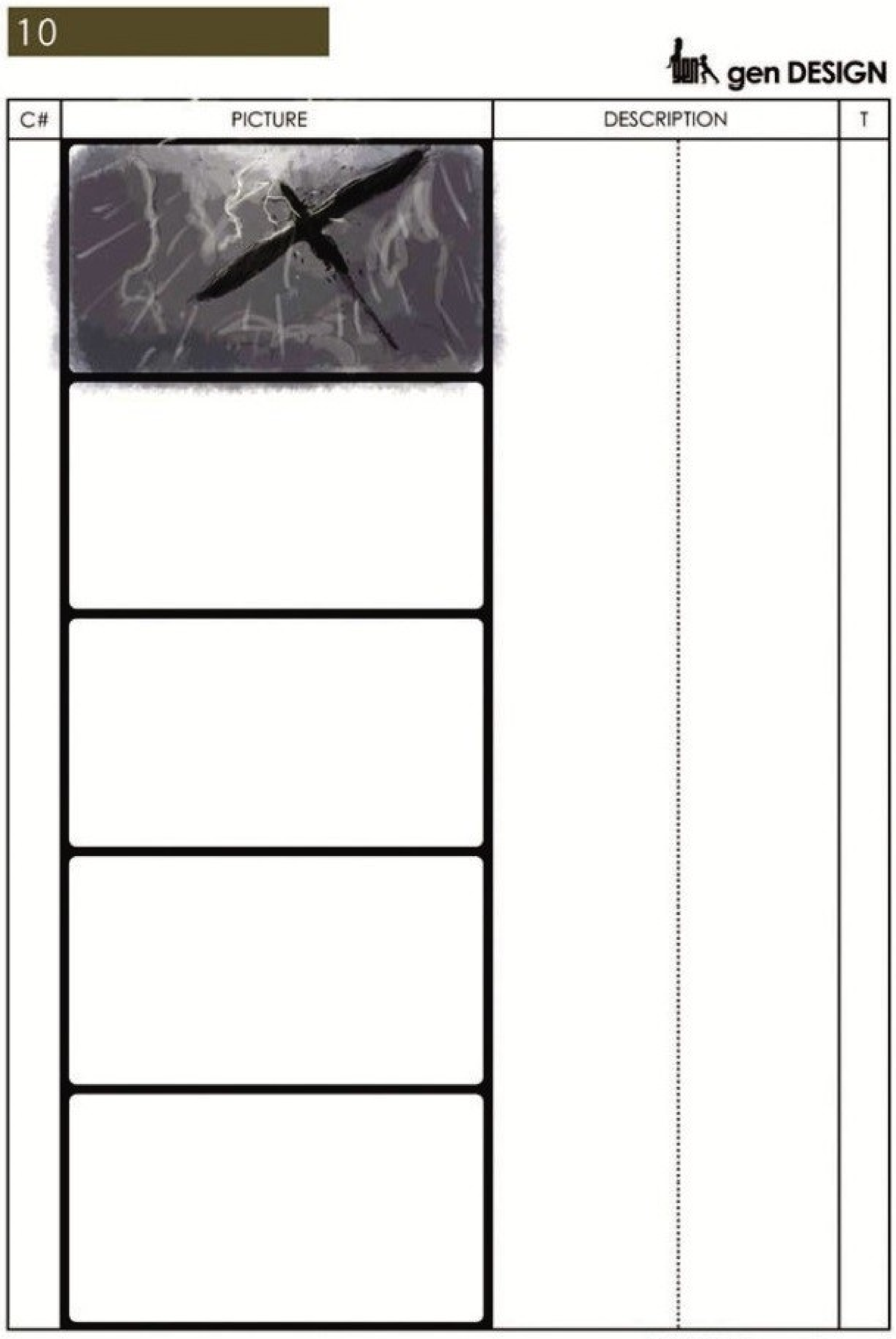


少年を飲み込んだトリコは、雨の中を高く舞い上がって雲の上を飛翔し、ウカイヤ(王家の谷)へと向かう。巣に近づくと降下を始めるが、途中で雷に打たれて落下してしまう。

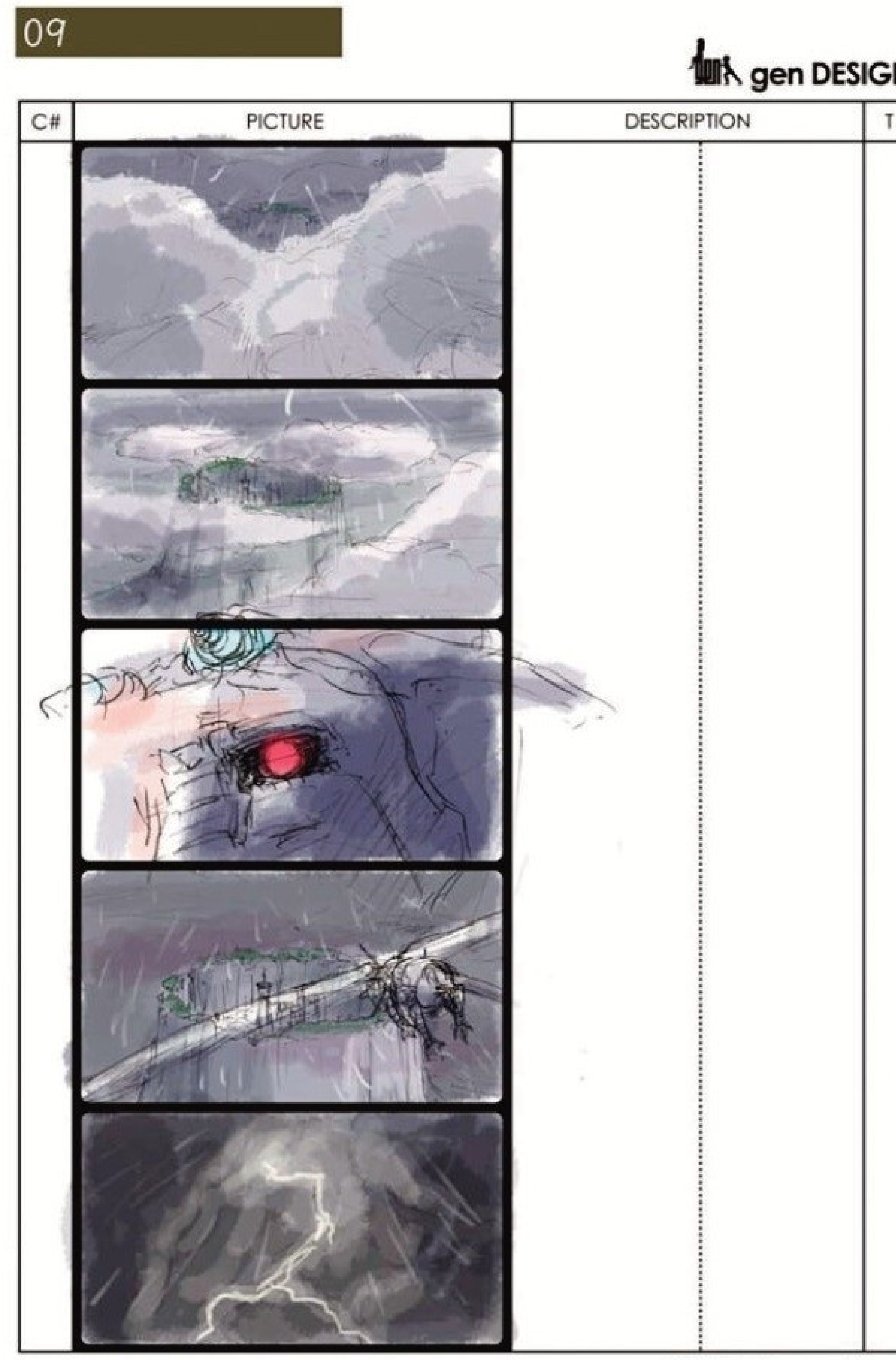
08



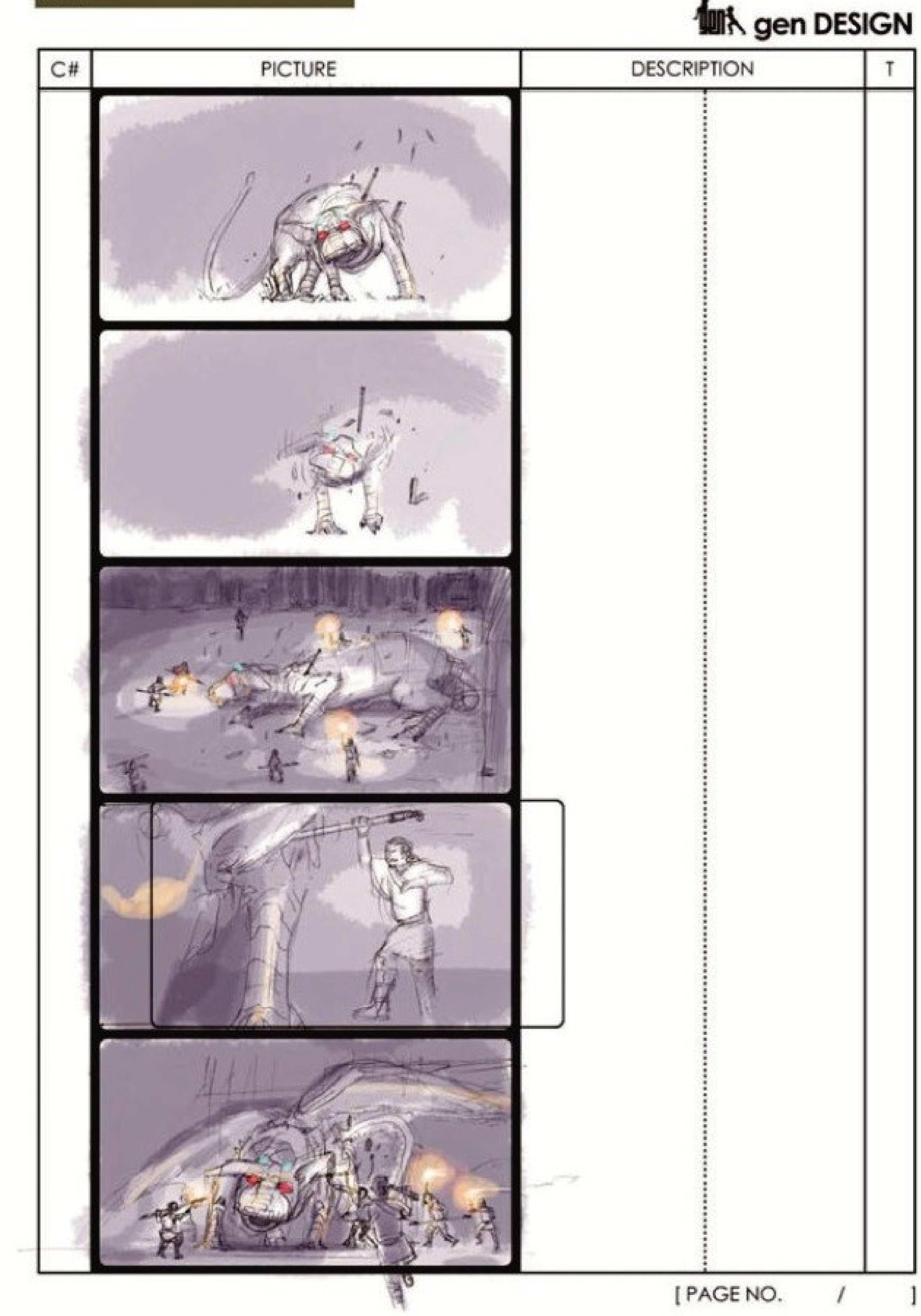
10



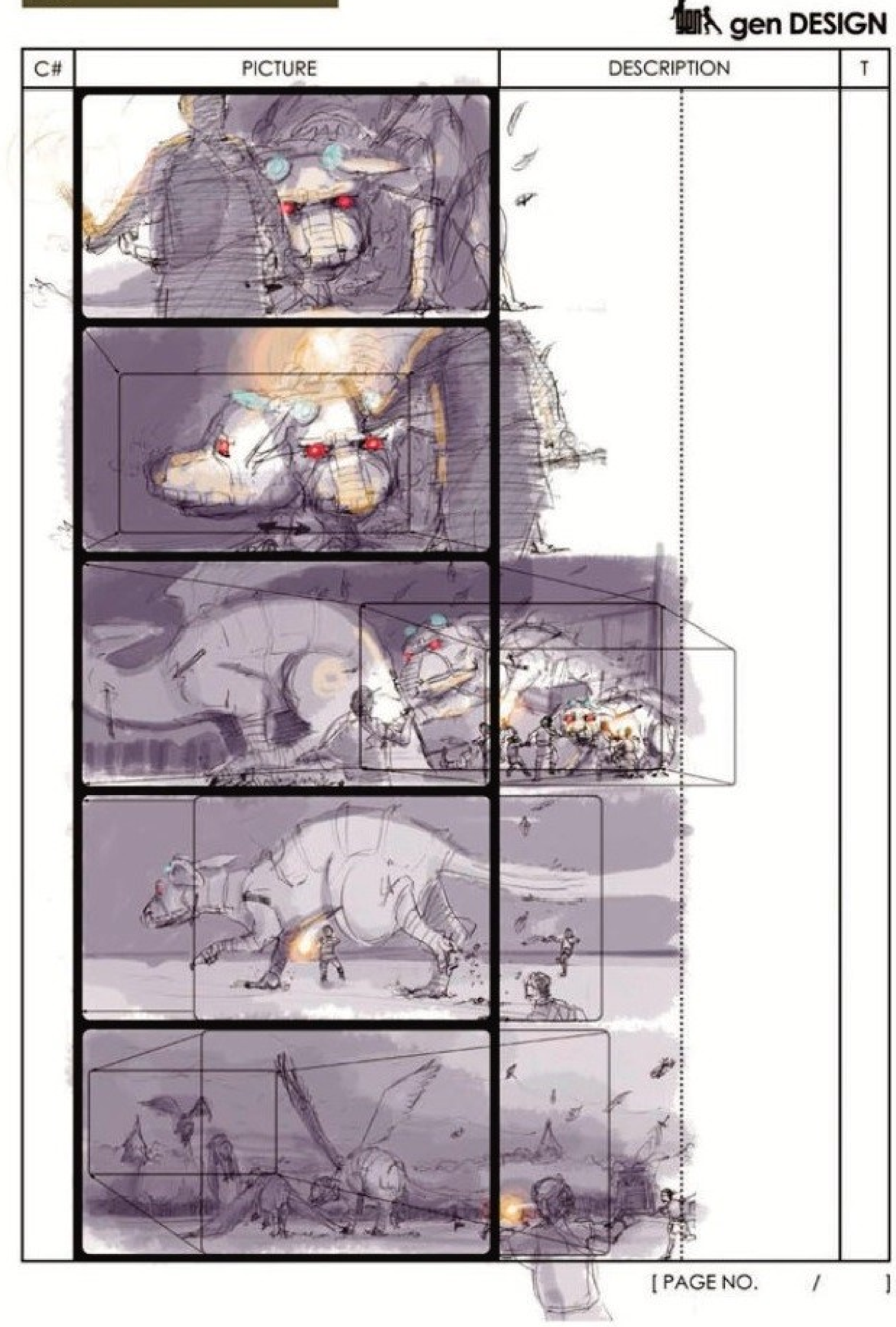
09



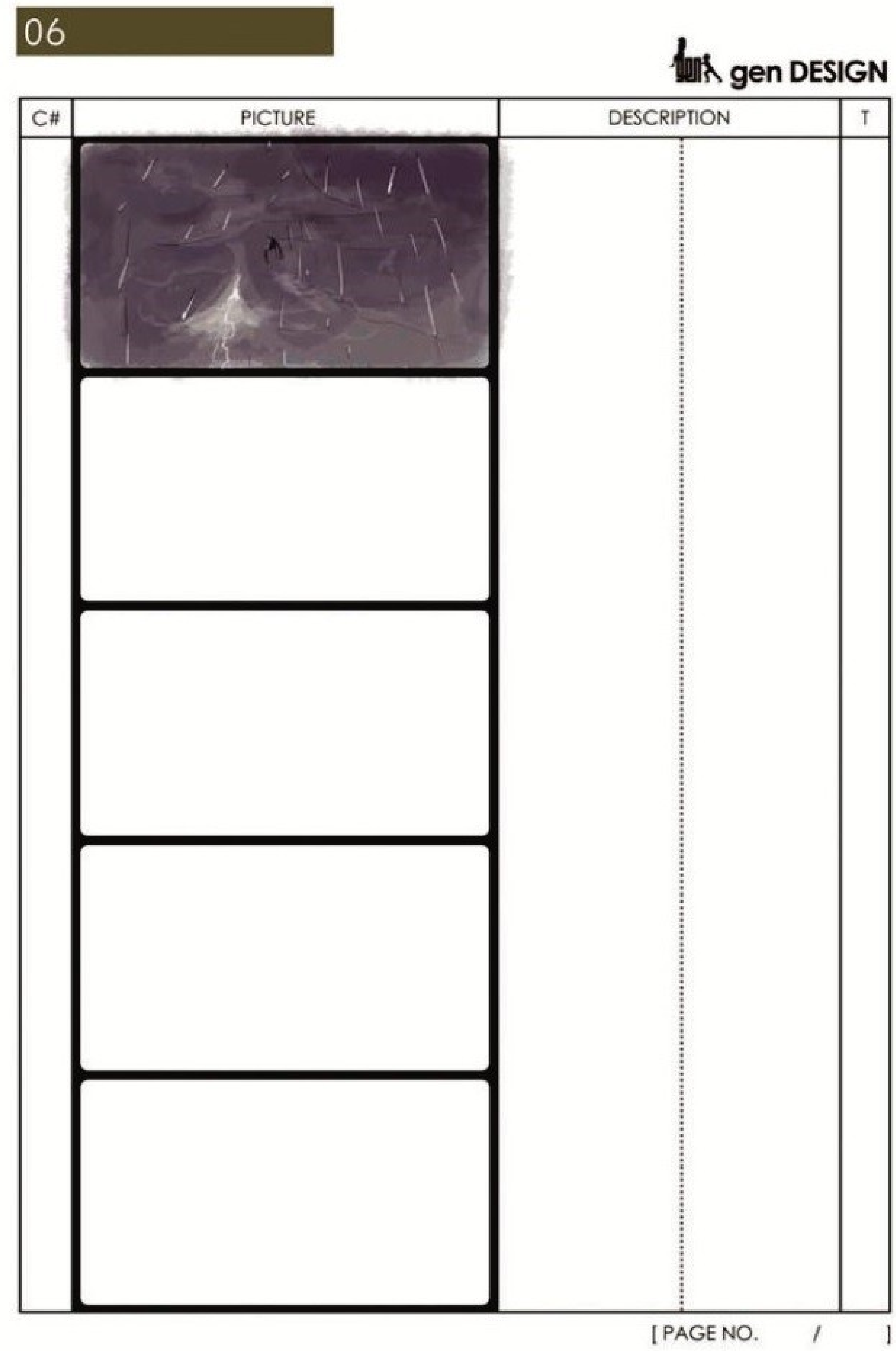
04


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

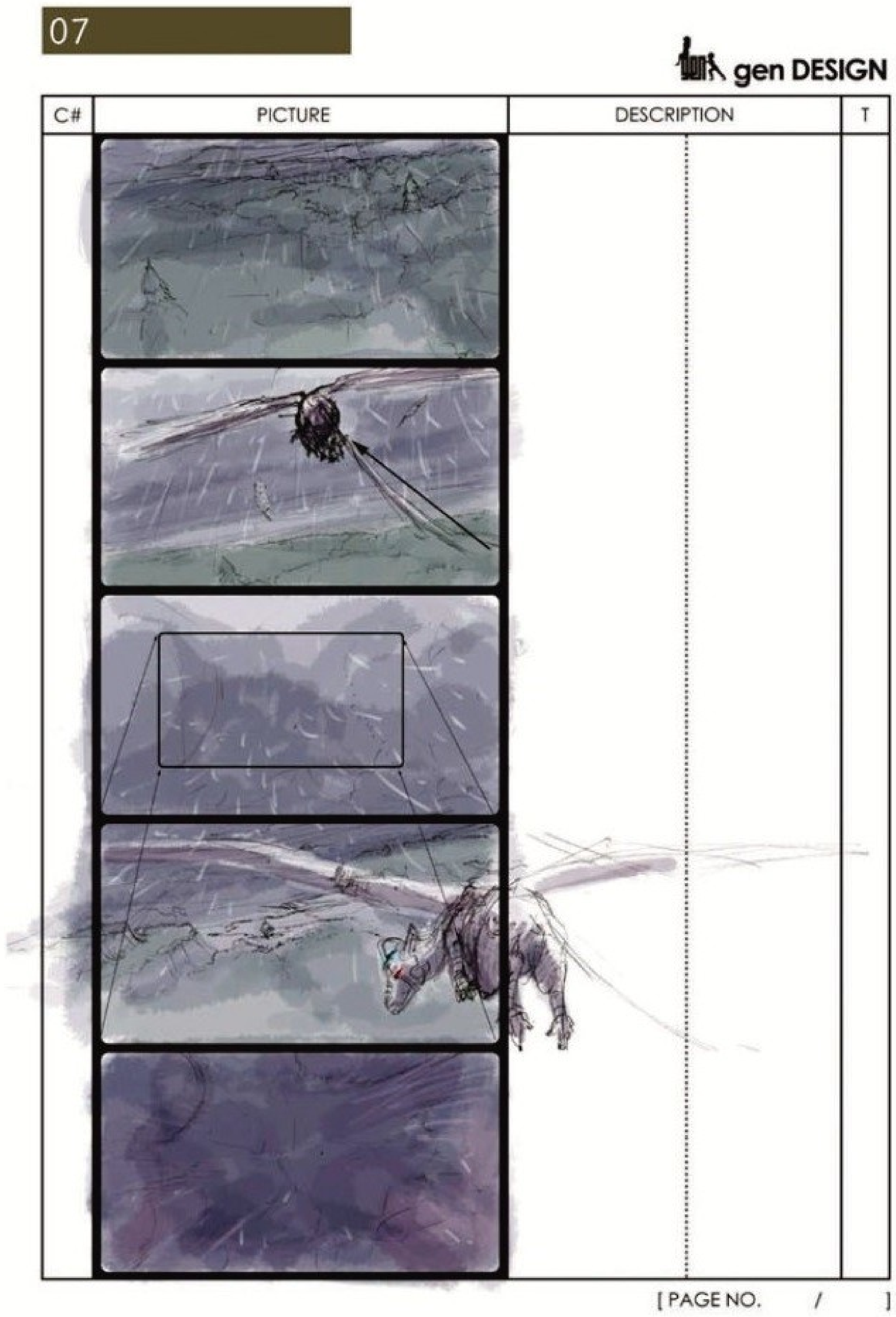
05


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

06


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

07

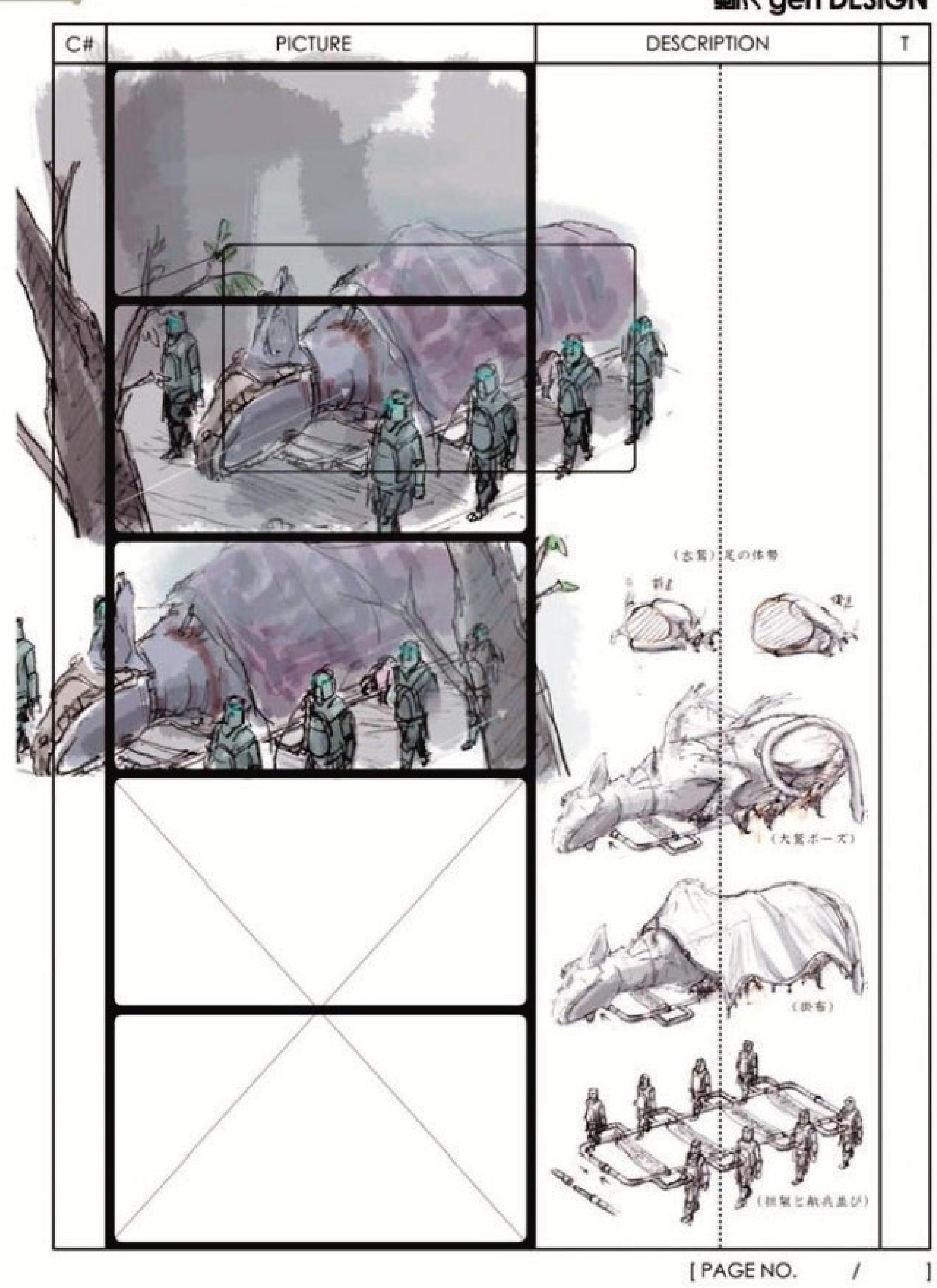

gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

トリコを運ぶ鎧たち



嵐の中で雷に打たれて気を失い、はるか上空から落下してきたトリコ。鎧たちによって運ばれ、ウカイヤ(王家の谷)の底にある洞窟へと降ろされる。

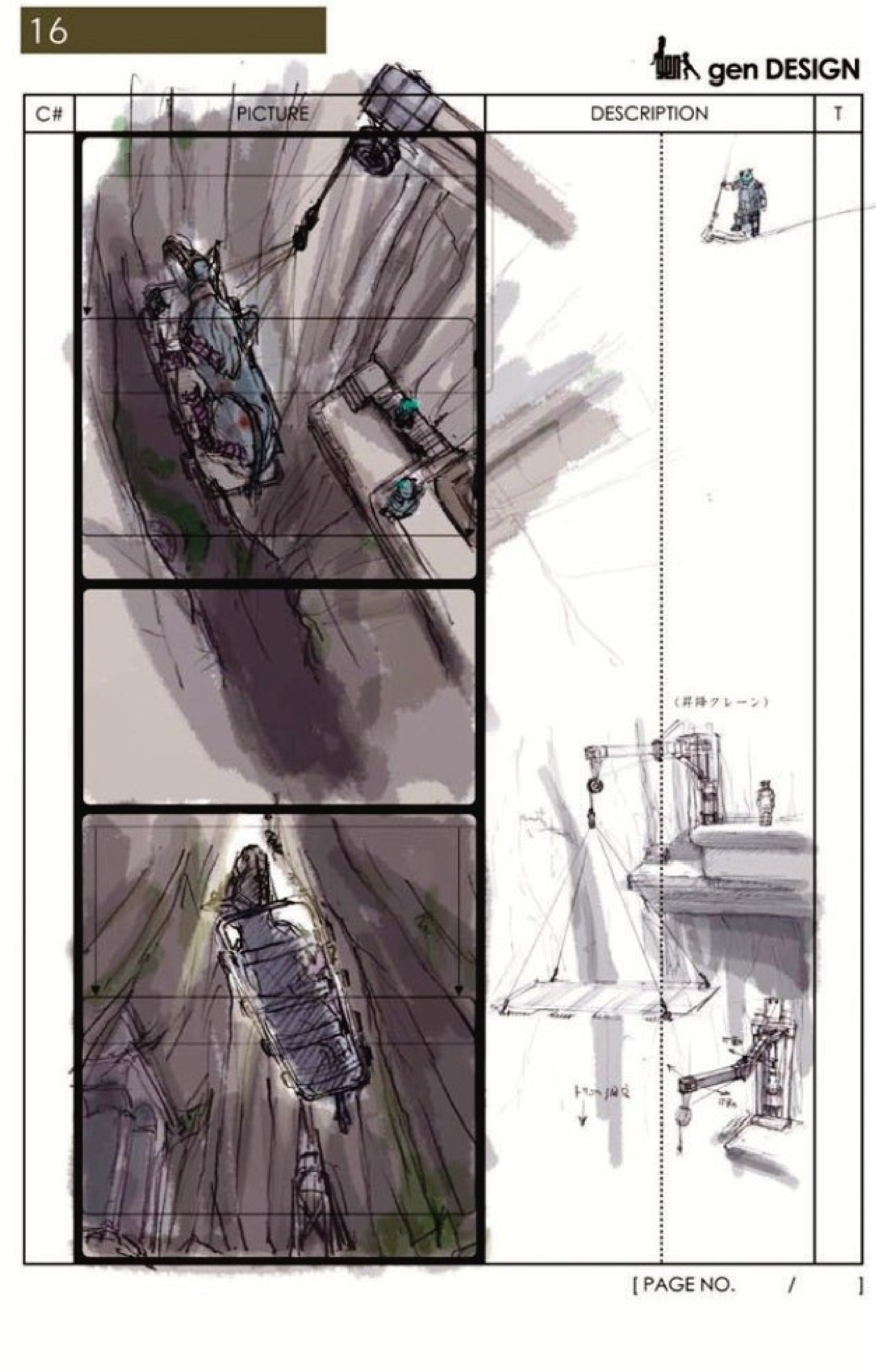
15



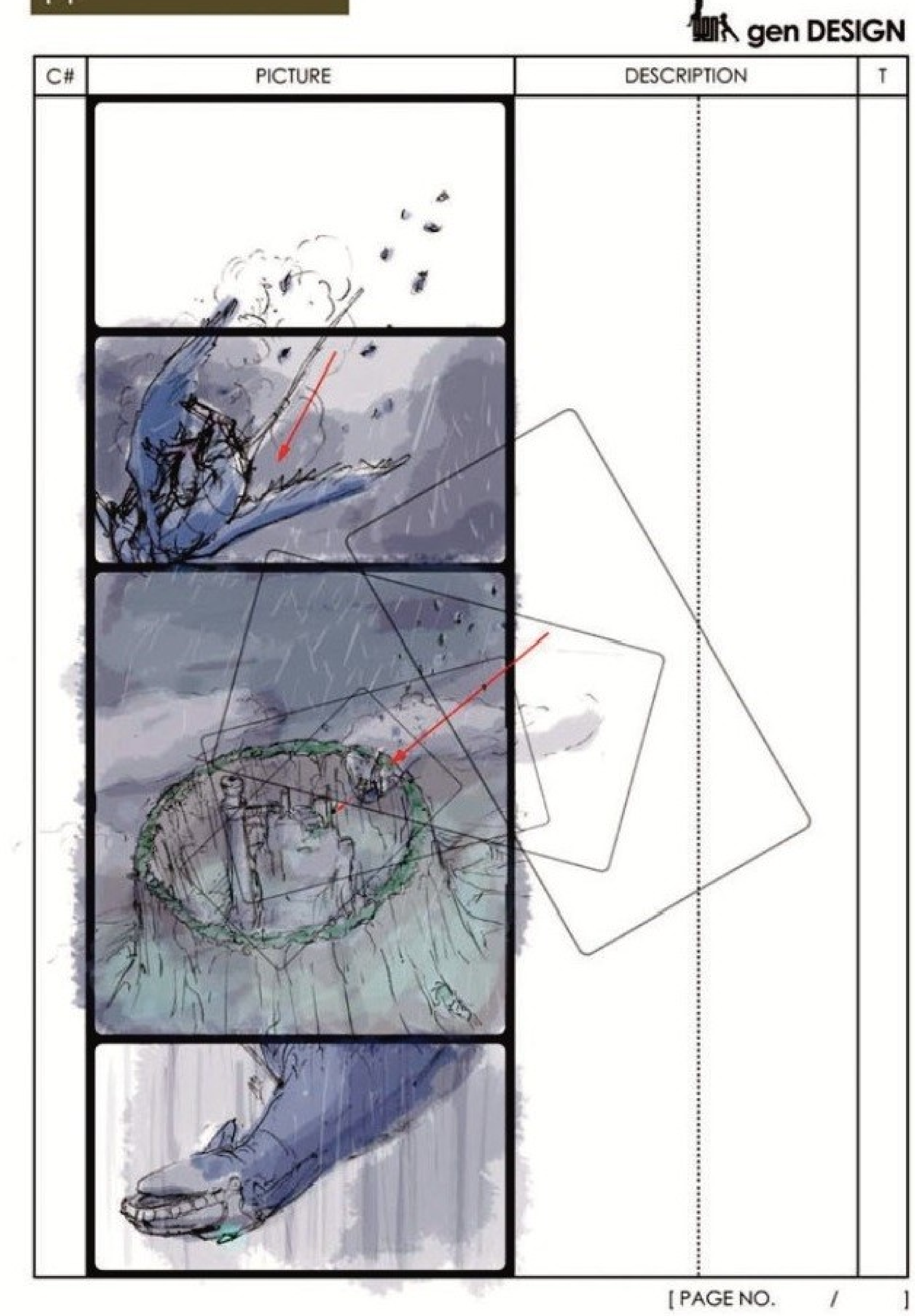
17



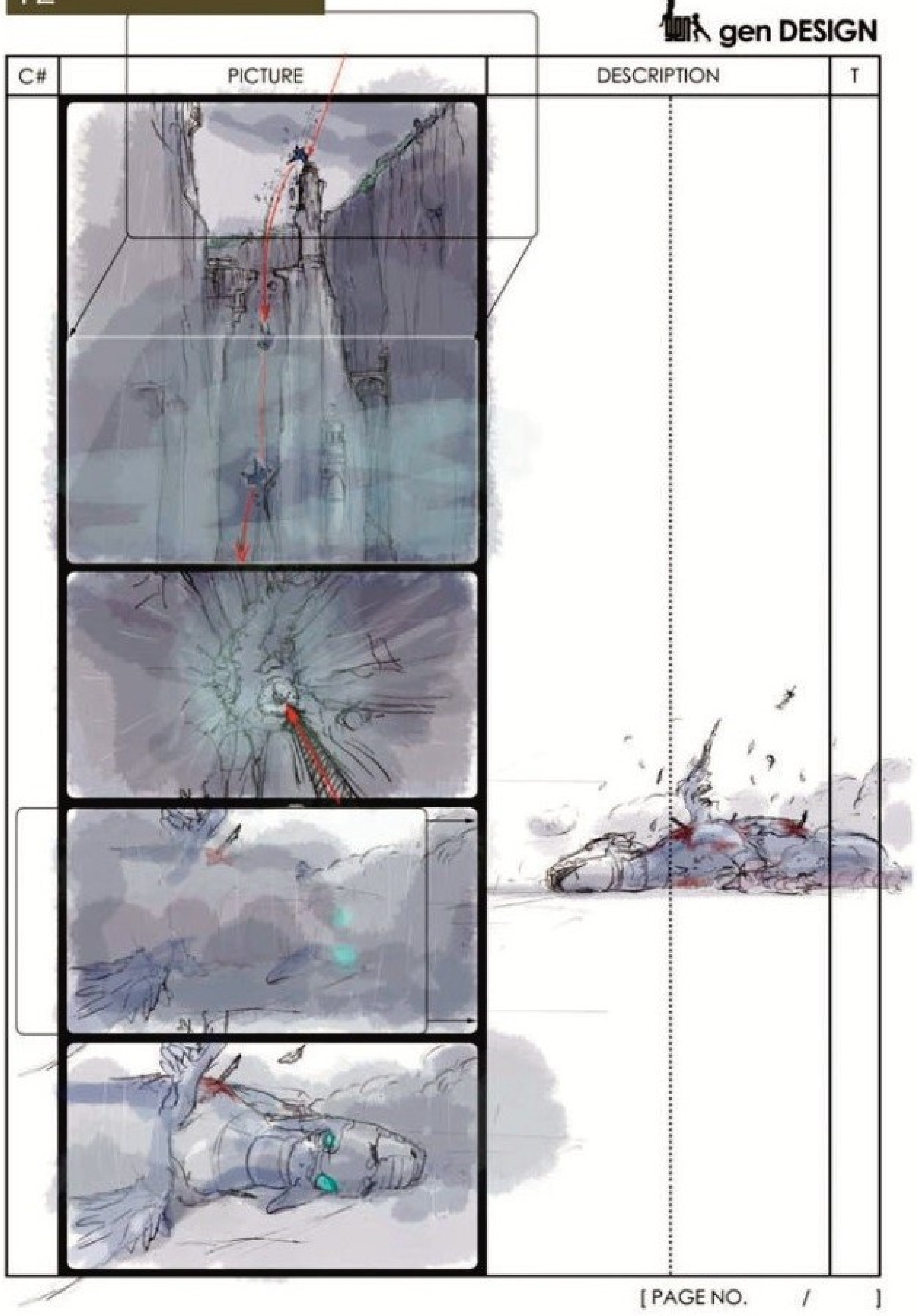
16



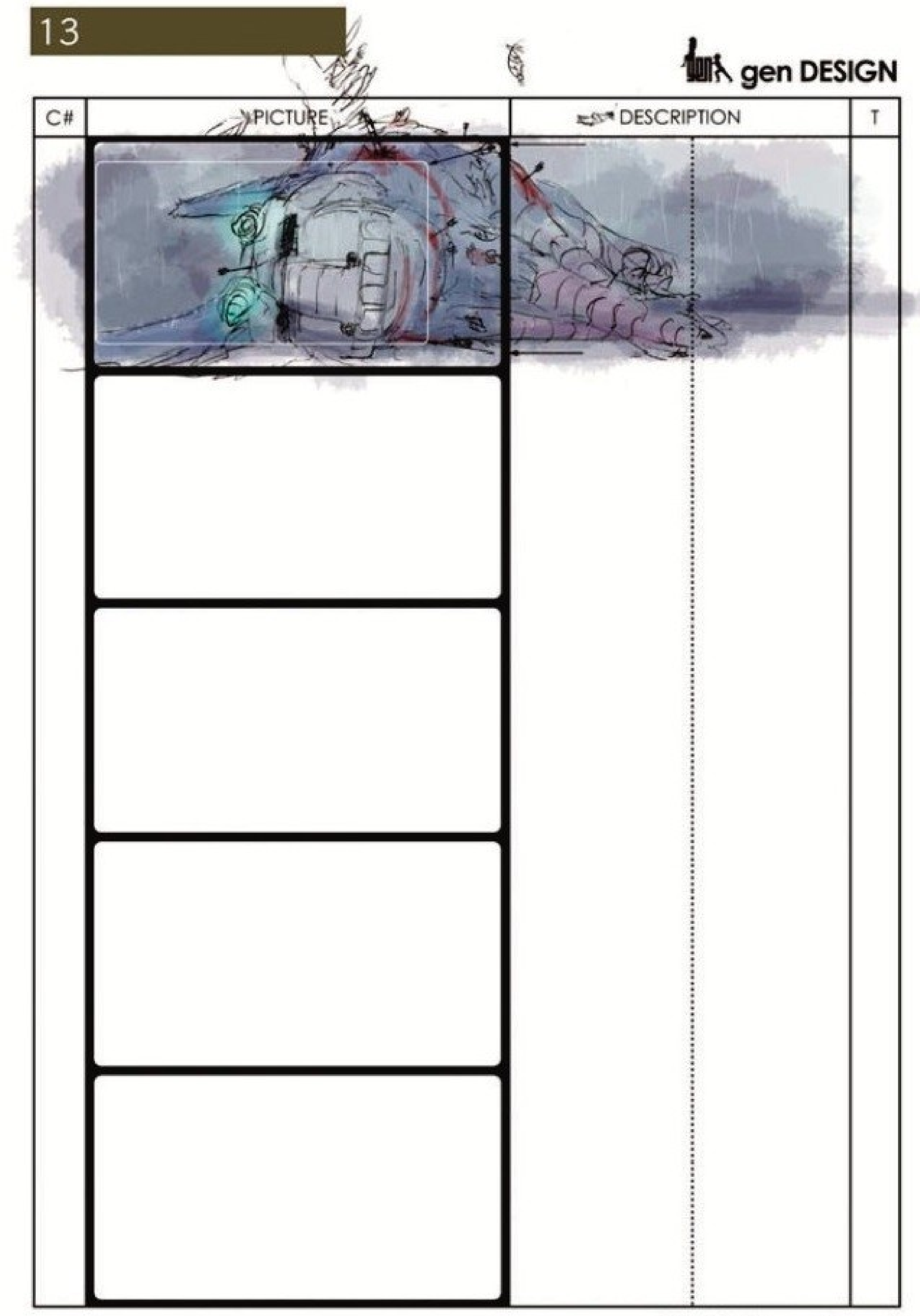
11


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

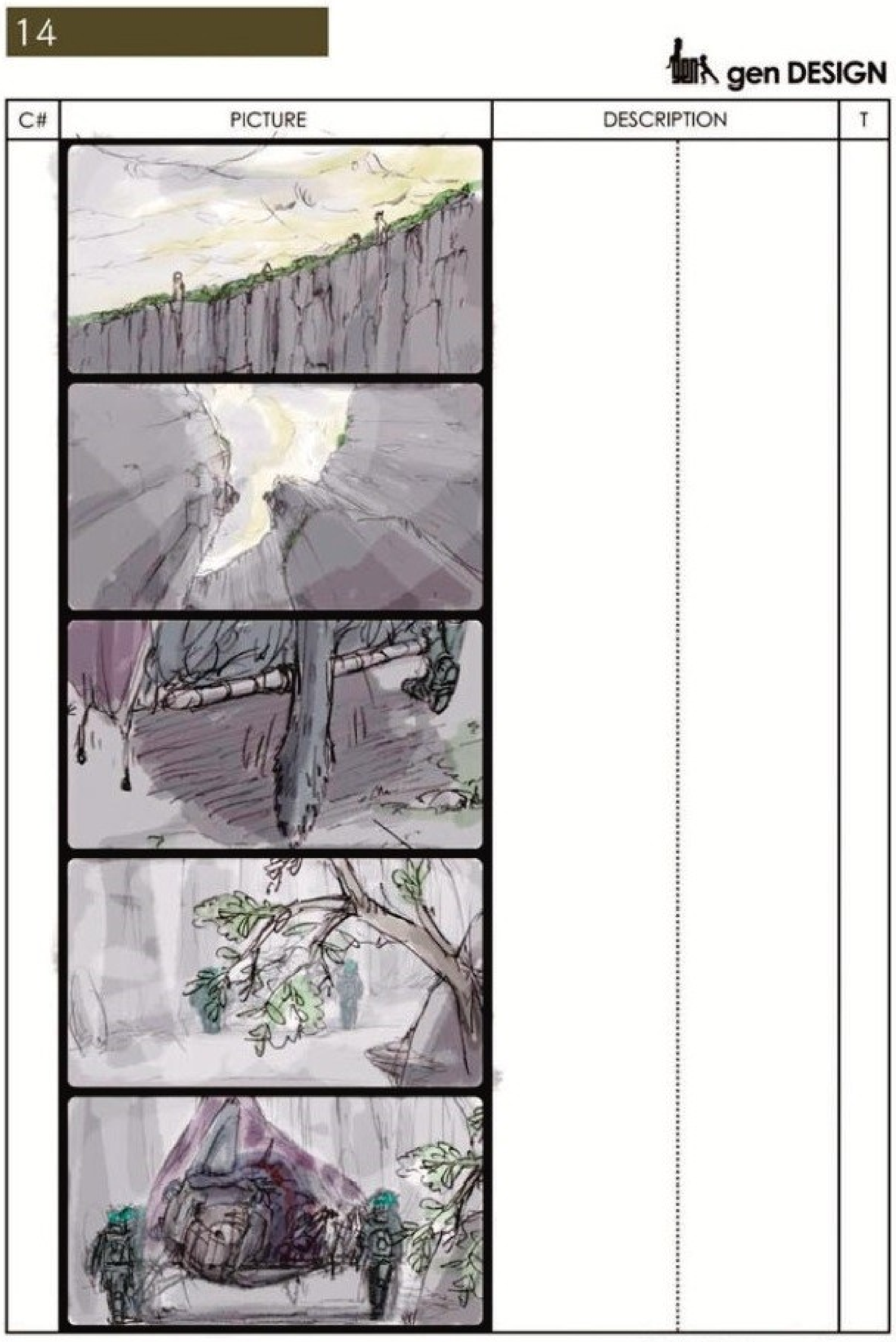
12


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

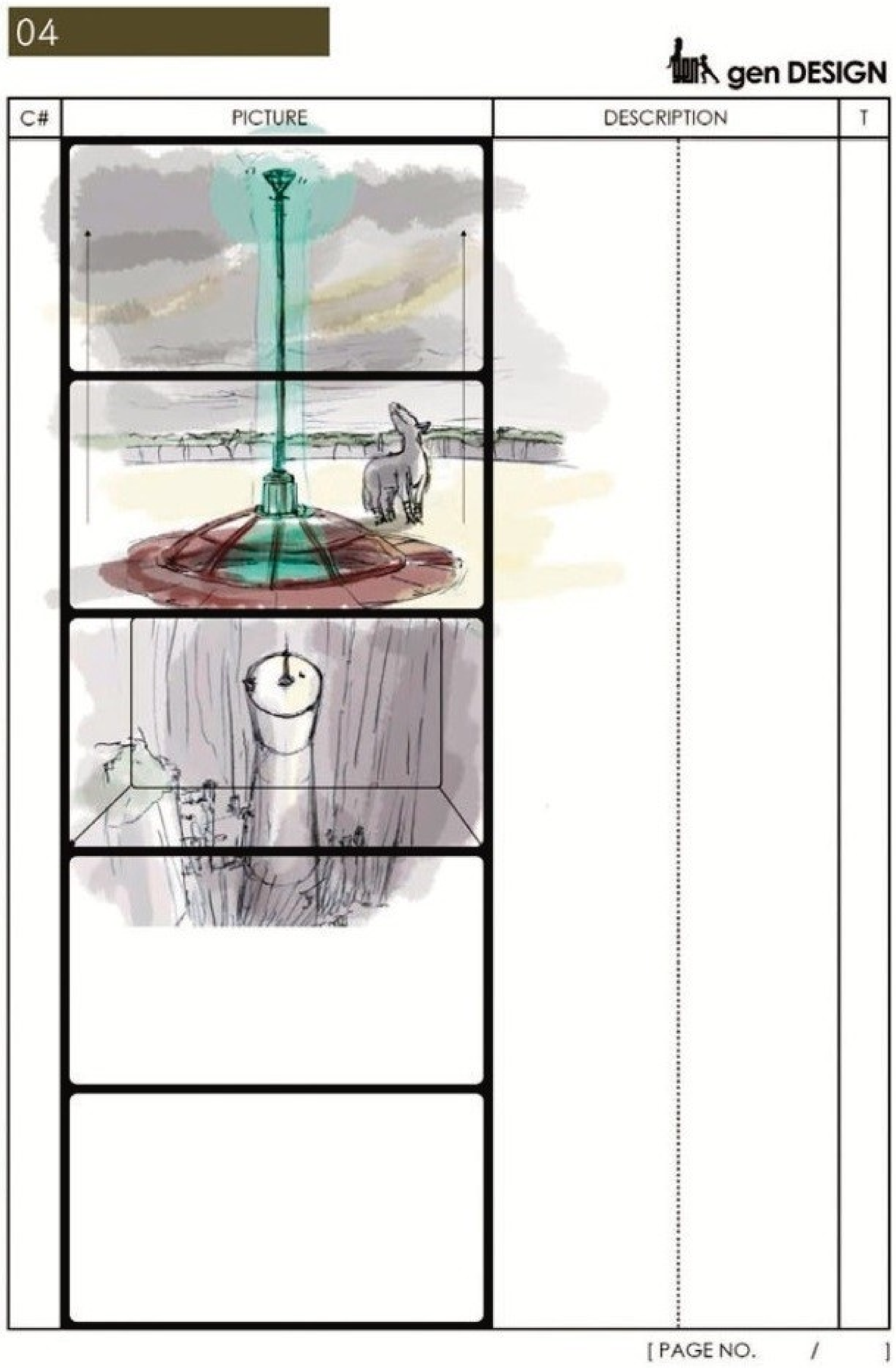
13


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

14


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

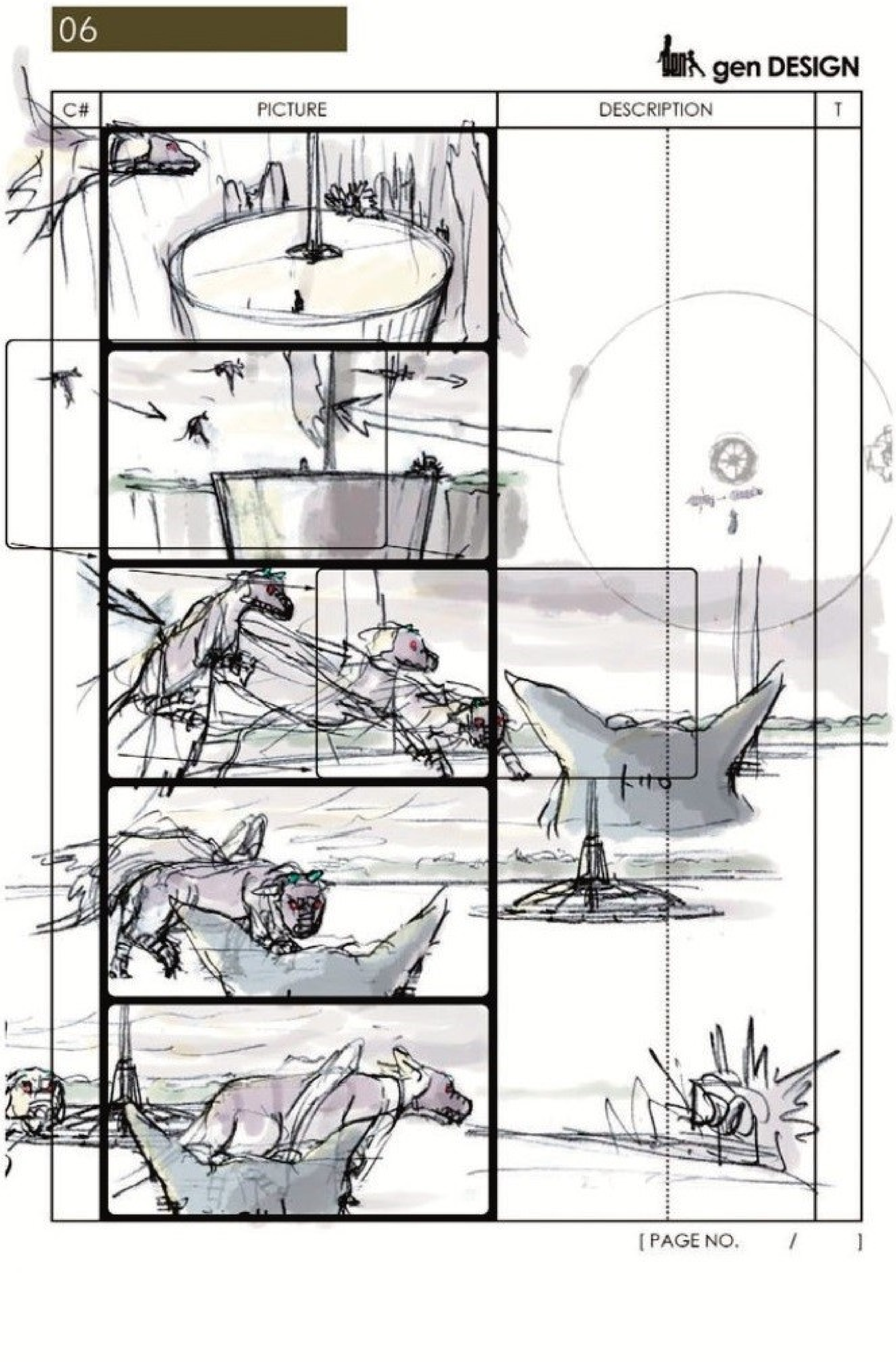
04


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

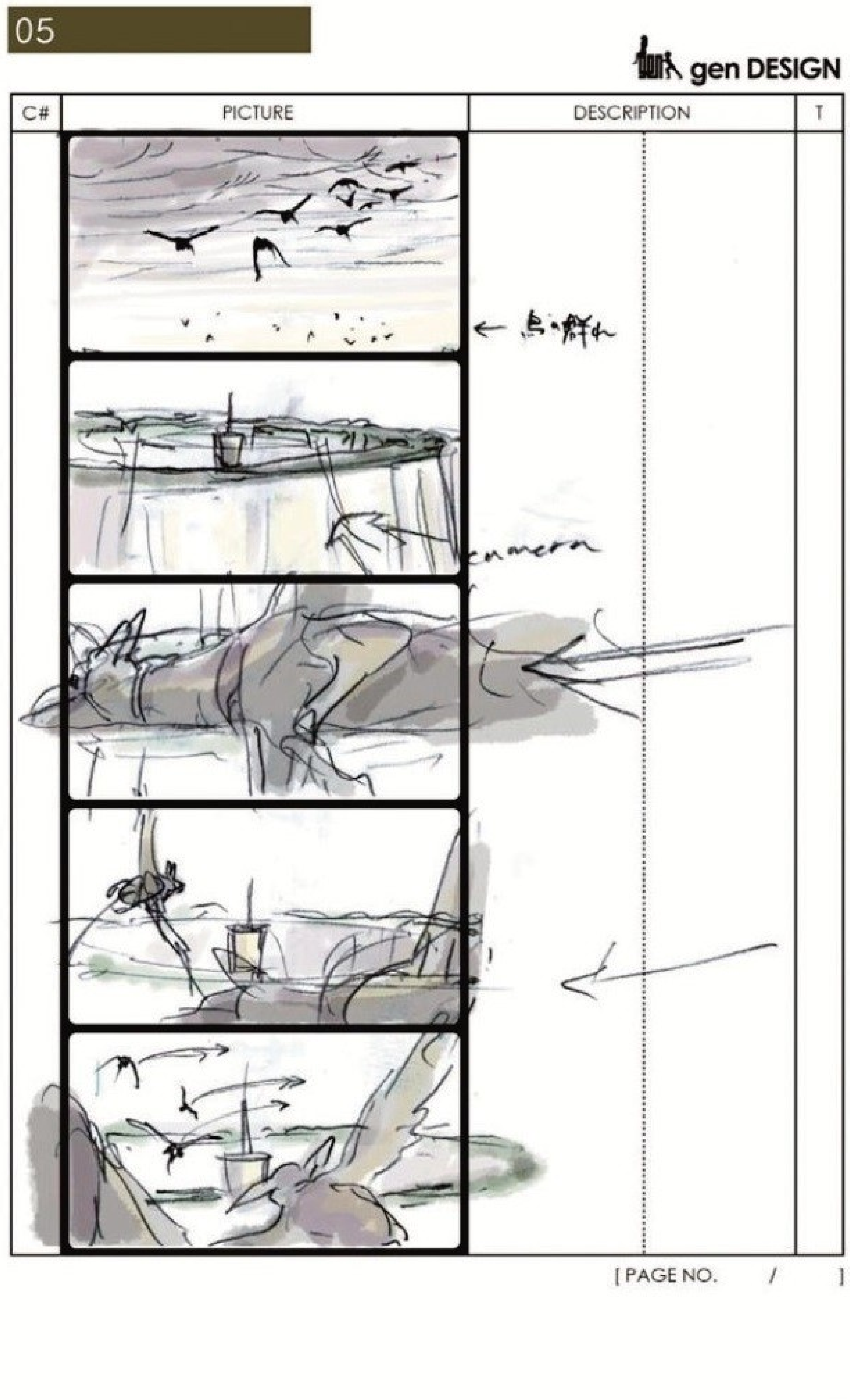
03


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

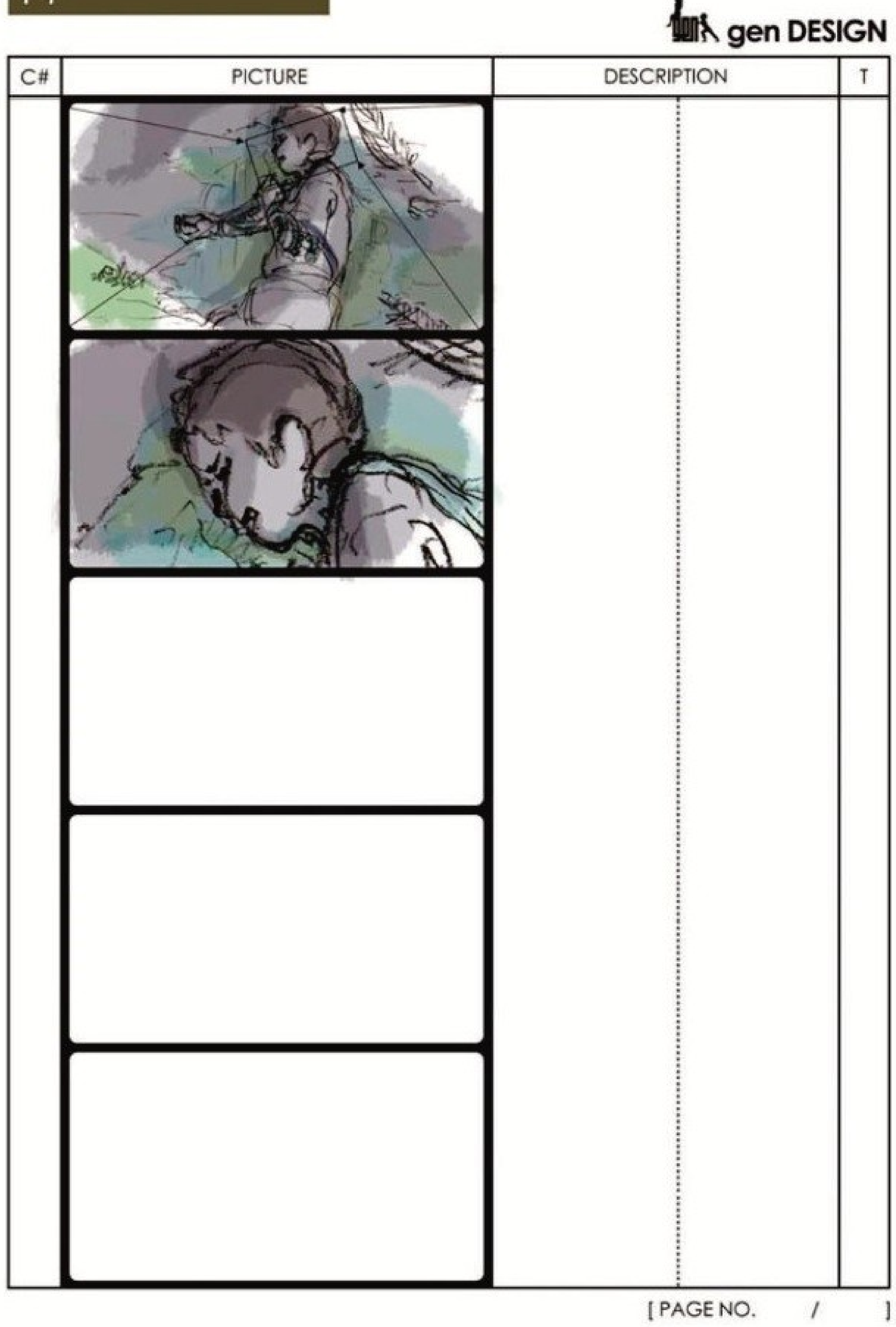
06


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

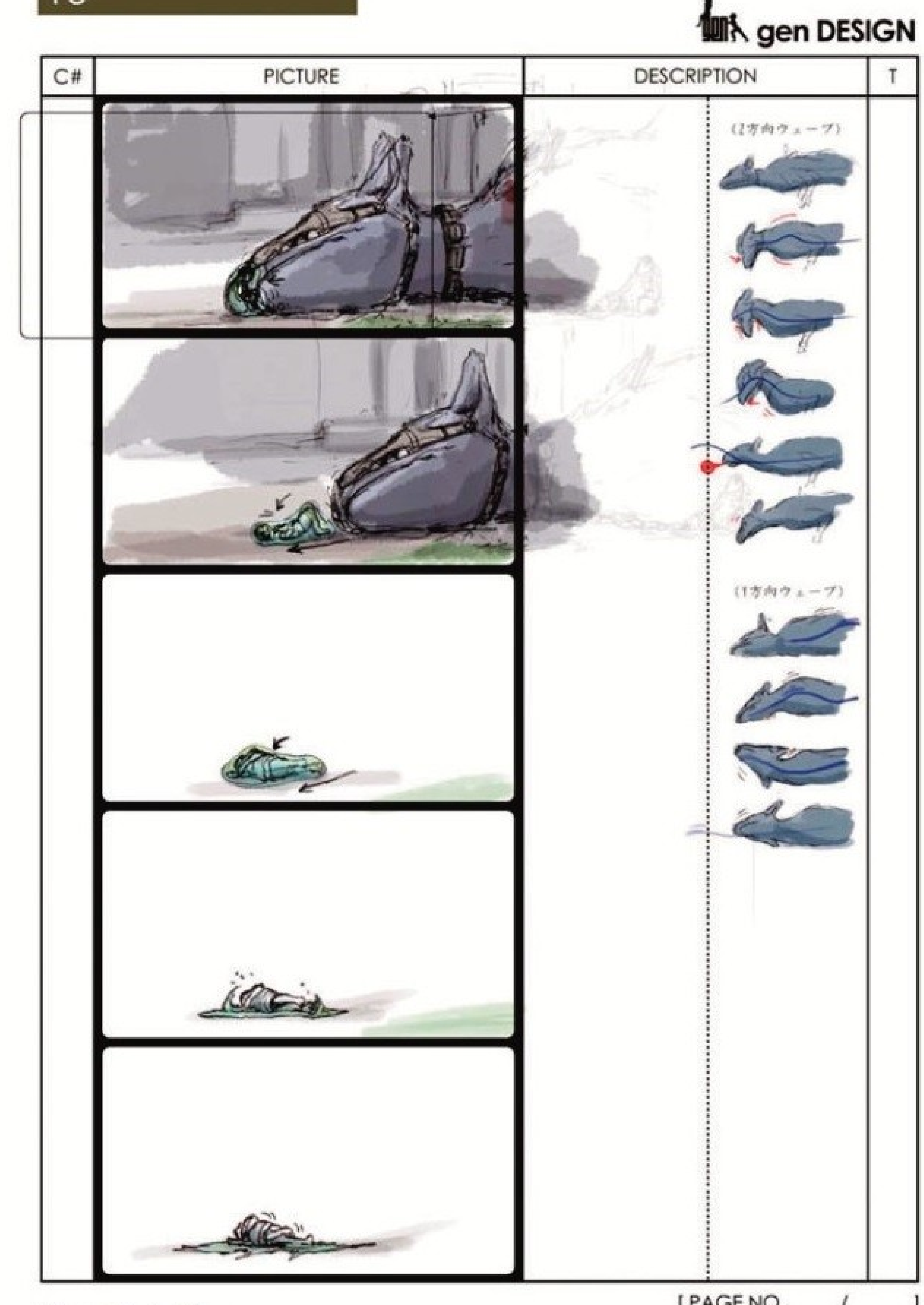
05


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
← 鳥の群れ
camera
[PAGE NO. /]

19

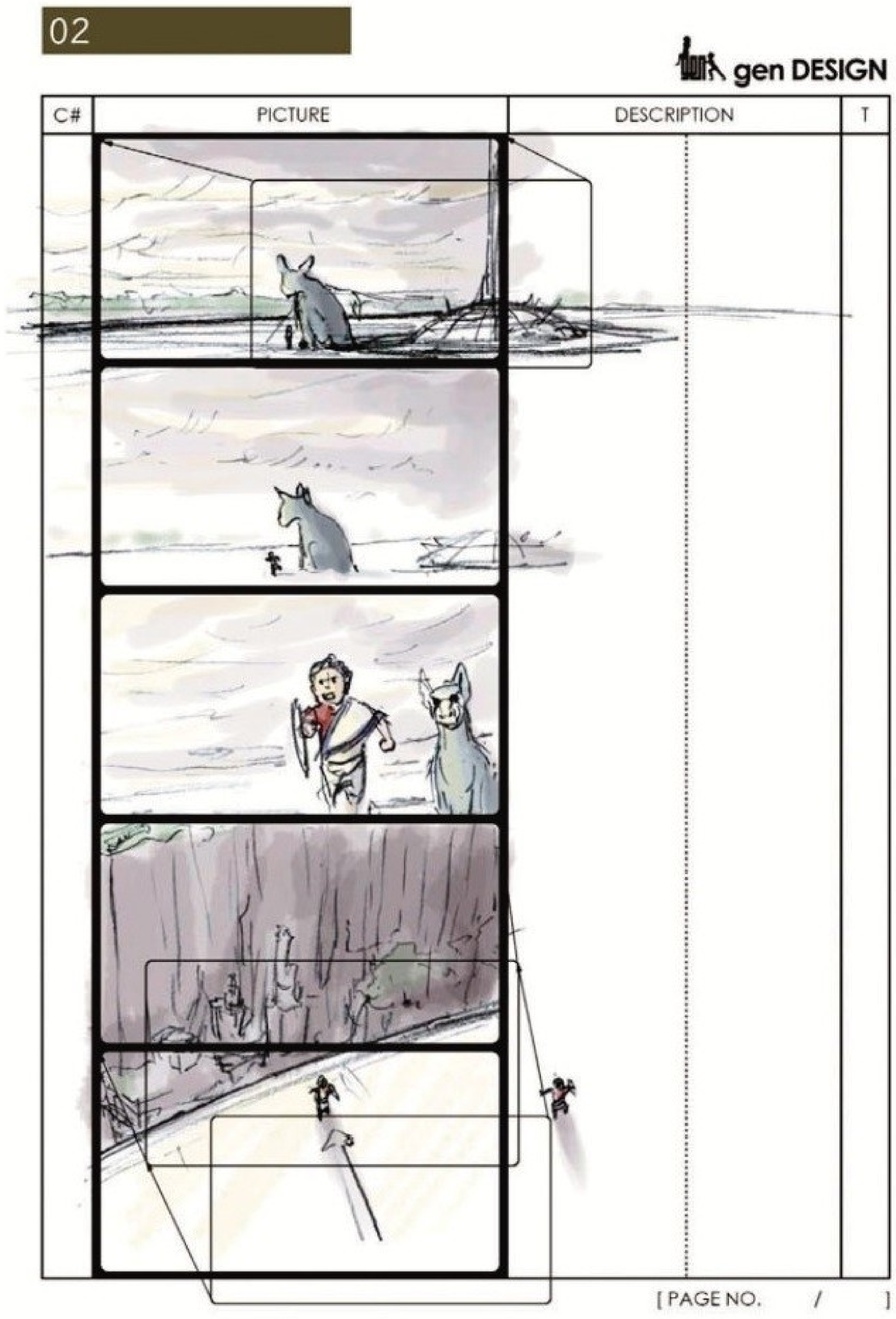


18



塔の最上部へ

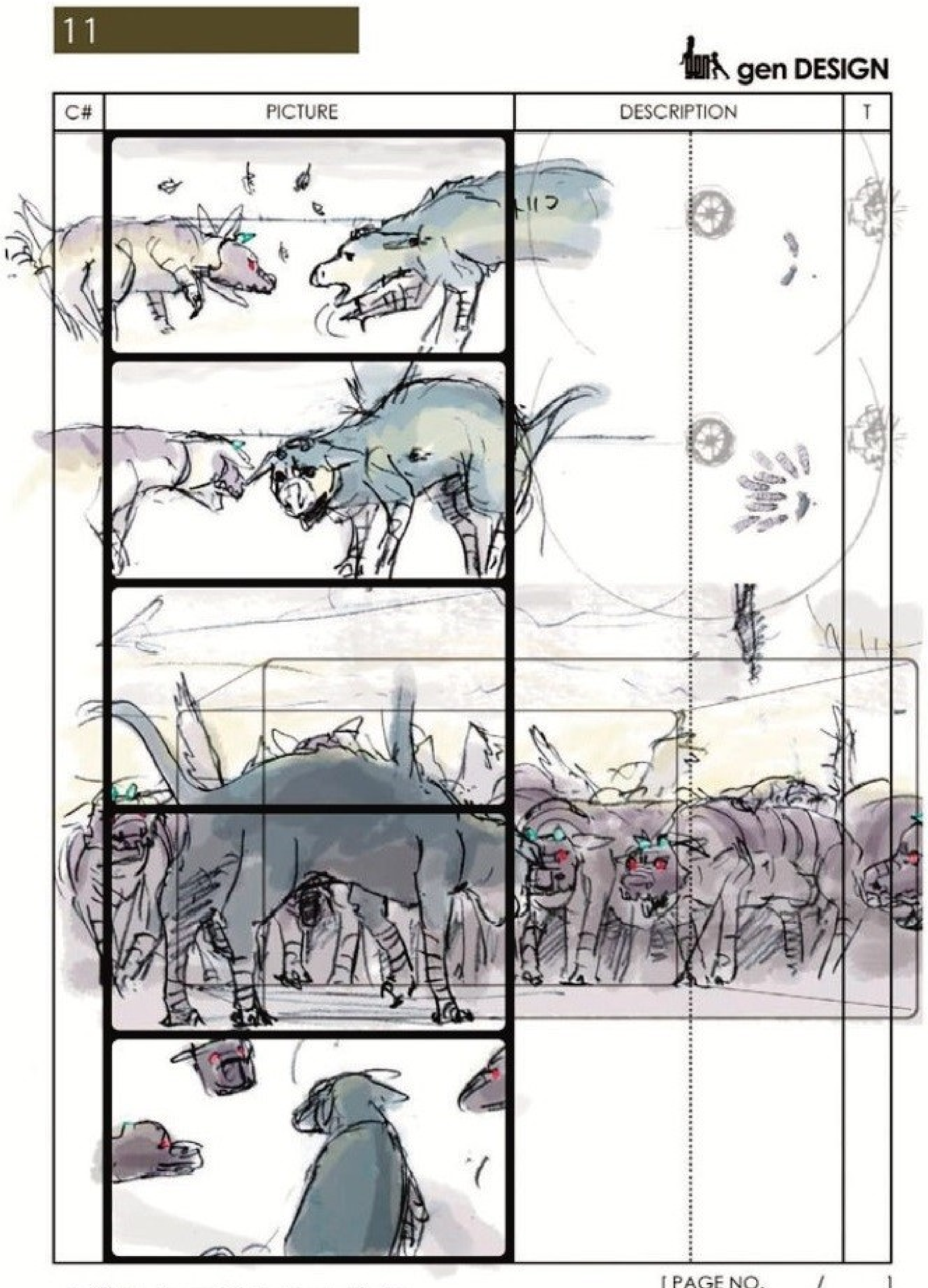
02



01

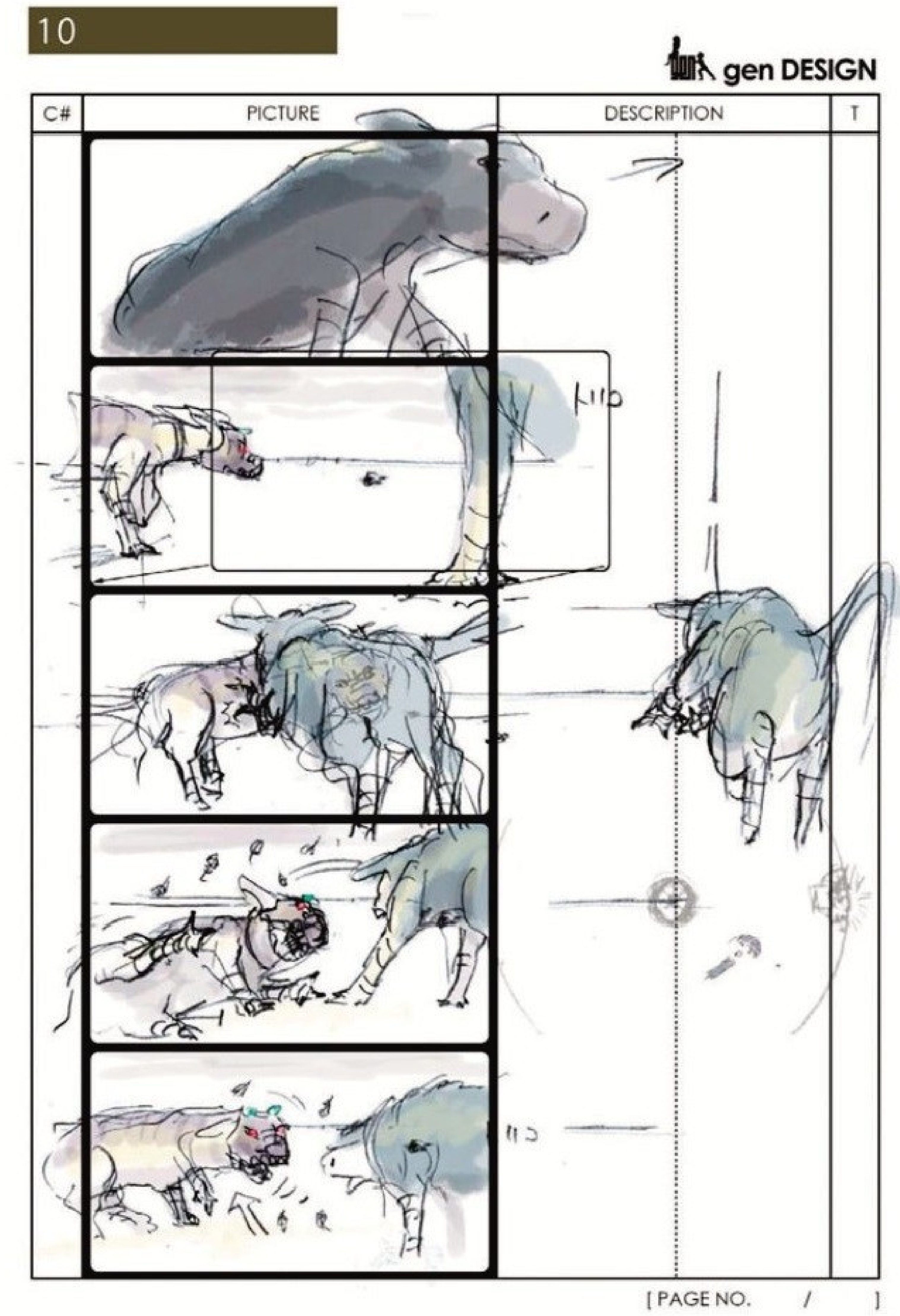


11

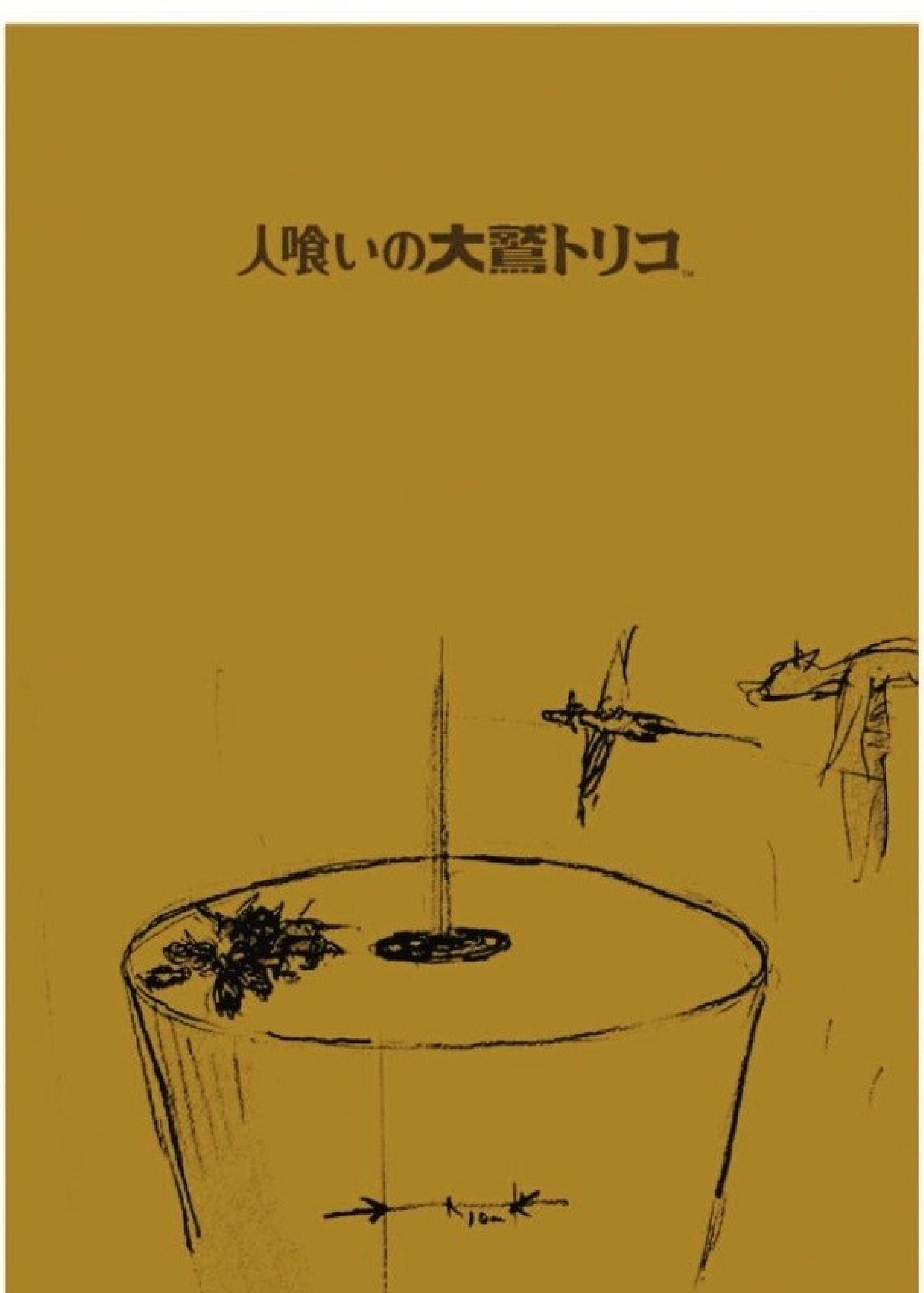


大鷲たちに襲われる少年

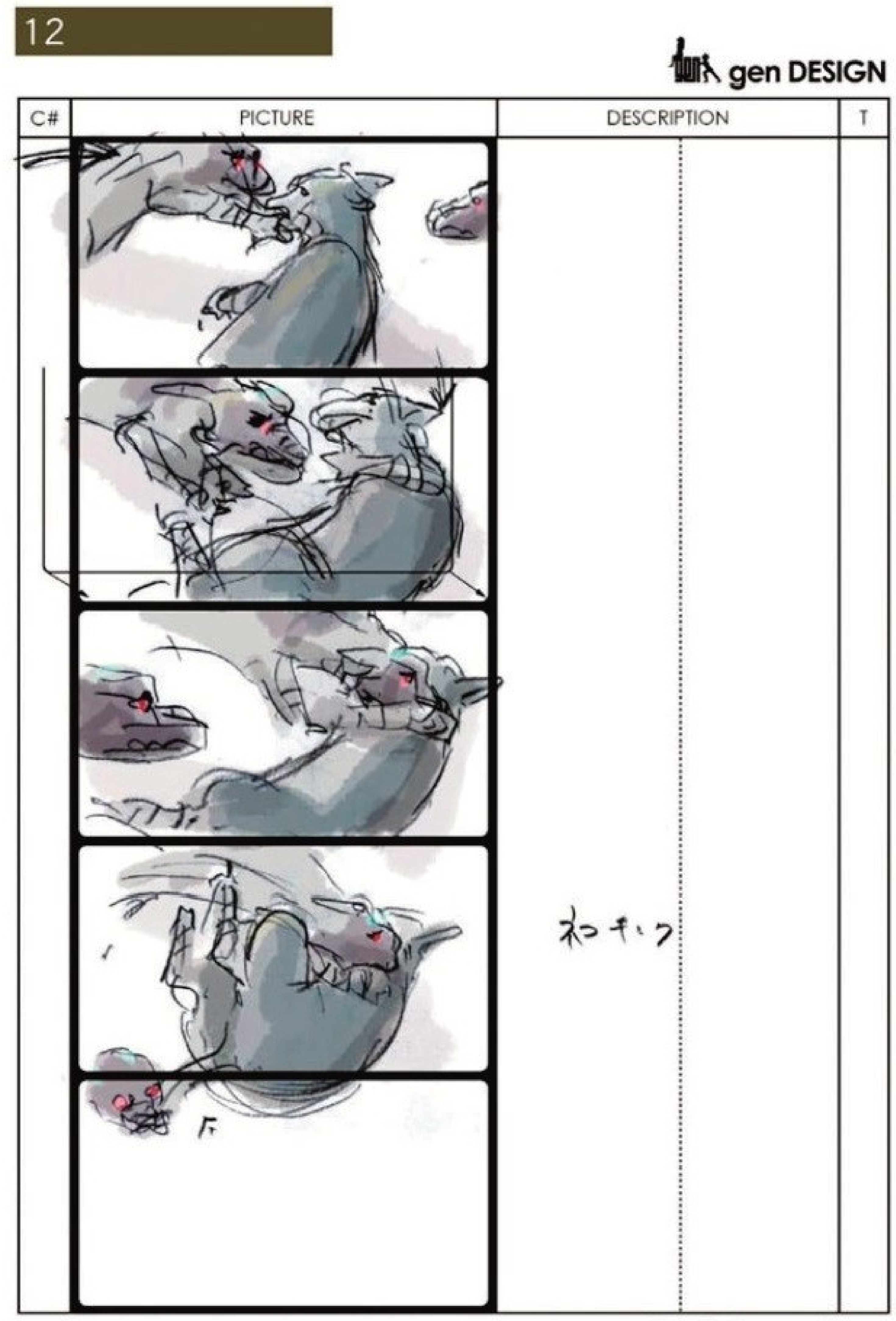
10



01



12



連れてきた人間を吐き出す大鷲

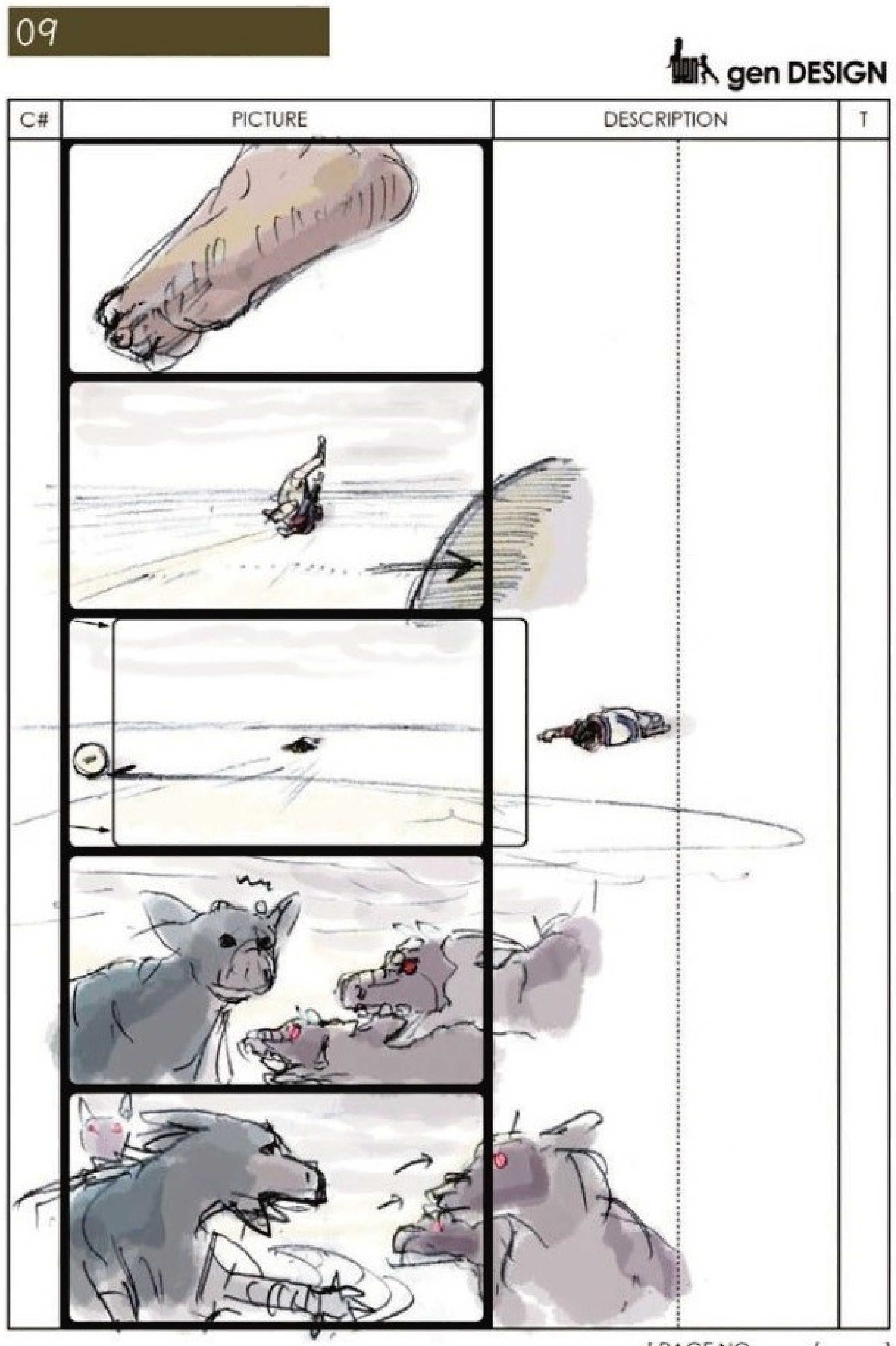


塔の頂上から発せられる電波に引き寄せられ、多数の大鷲たちが集まるシーン。大鷲は鳥のヒナのような像に近づき、子どもの姿に似たものを体内から吐き出す。

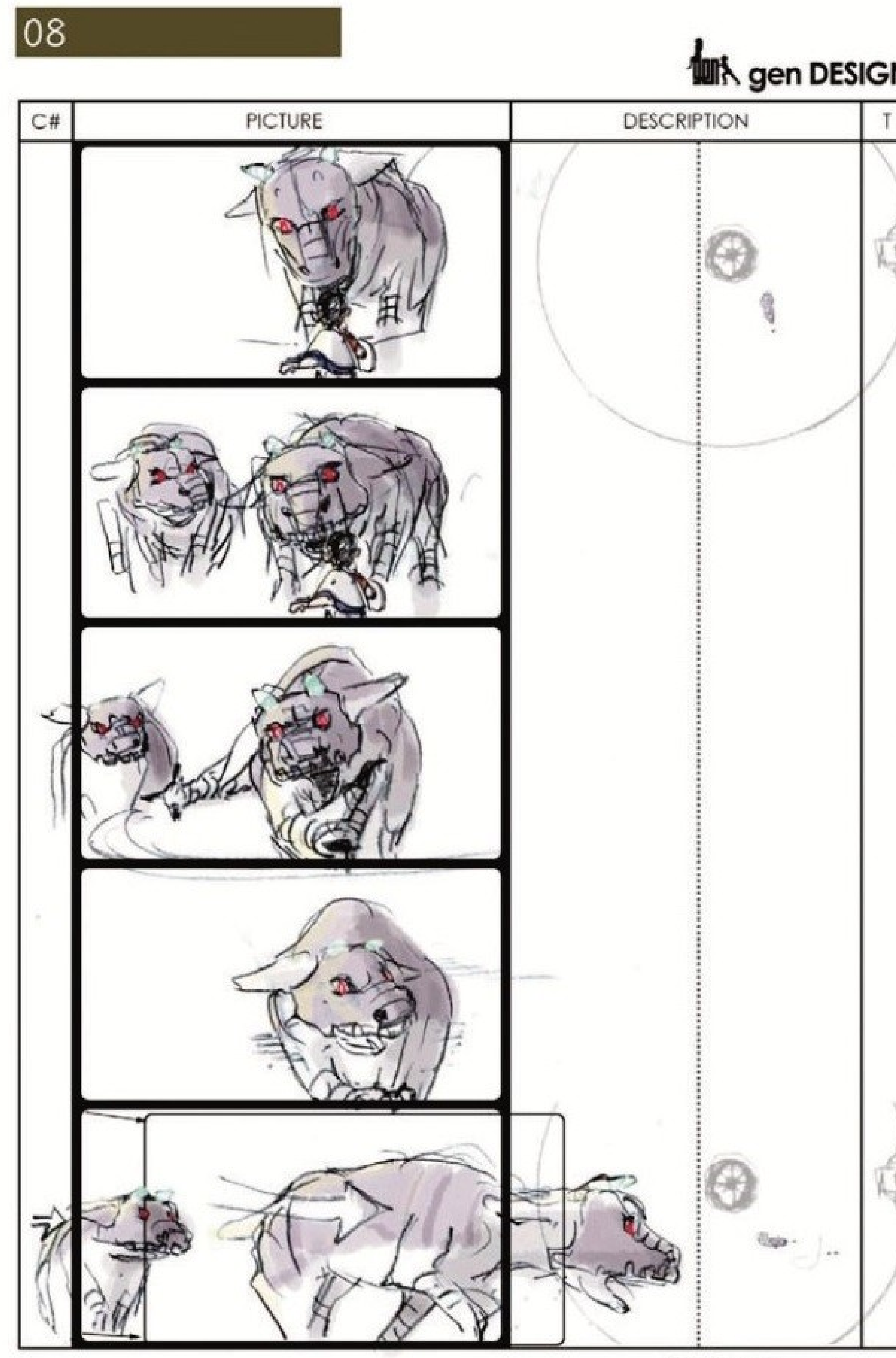
07



09

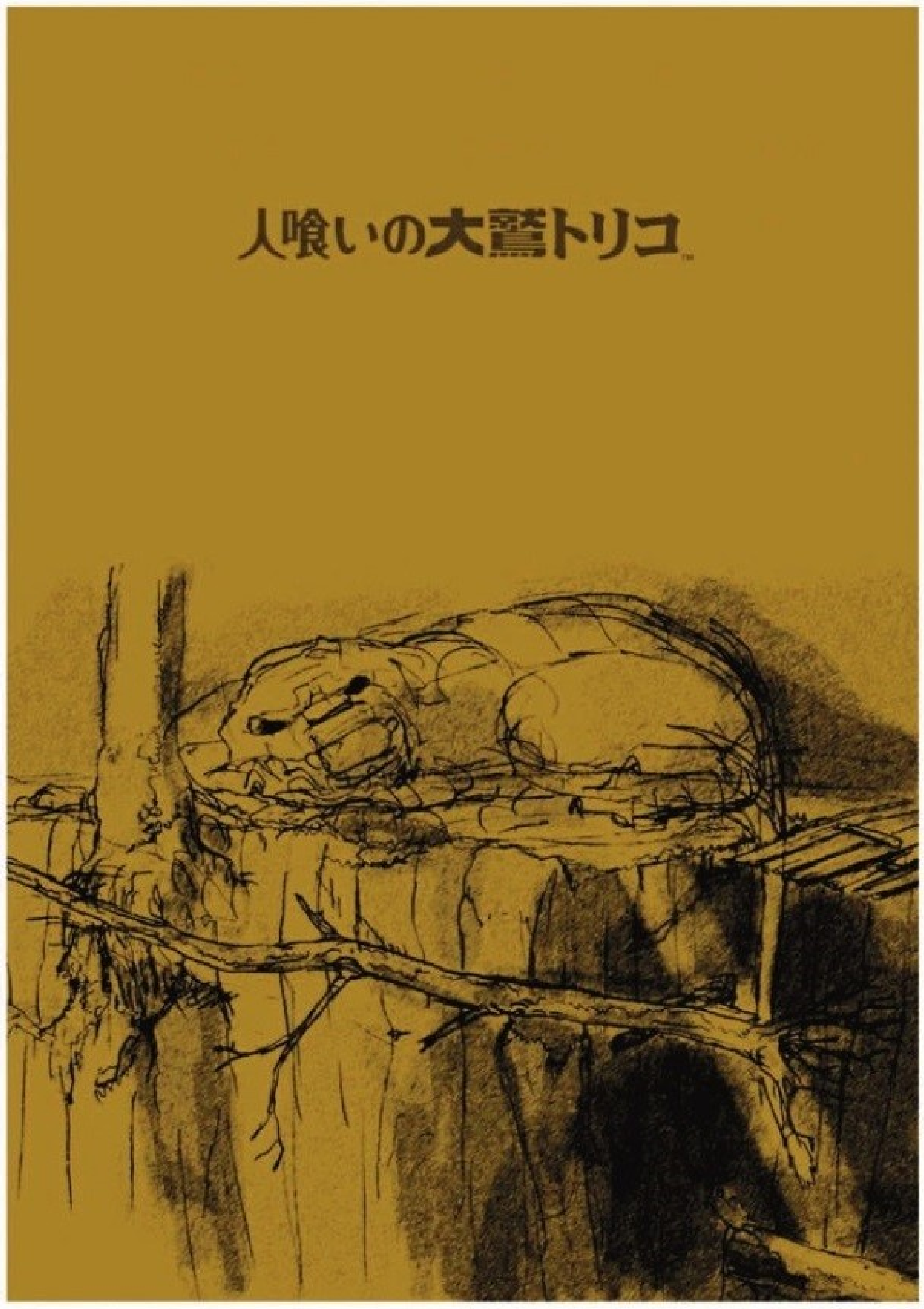


08

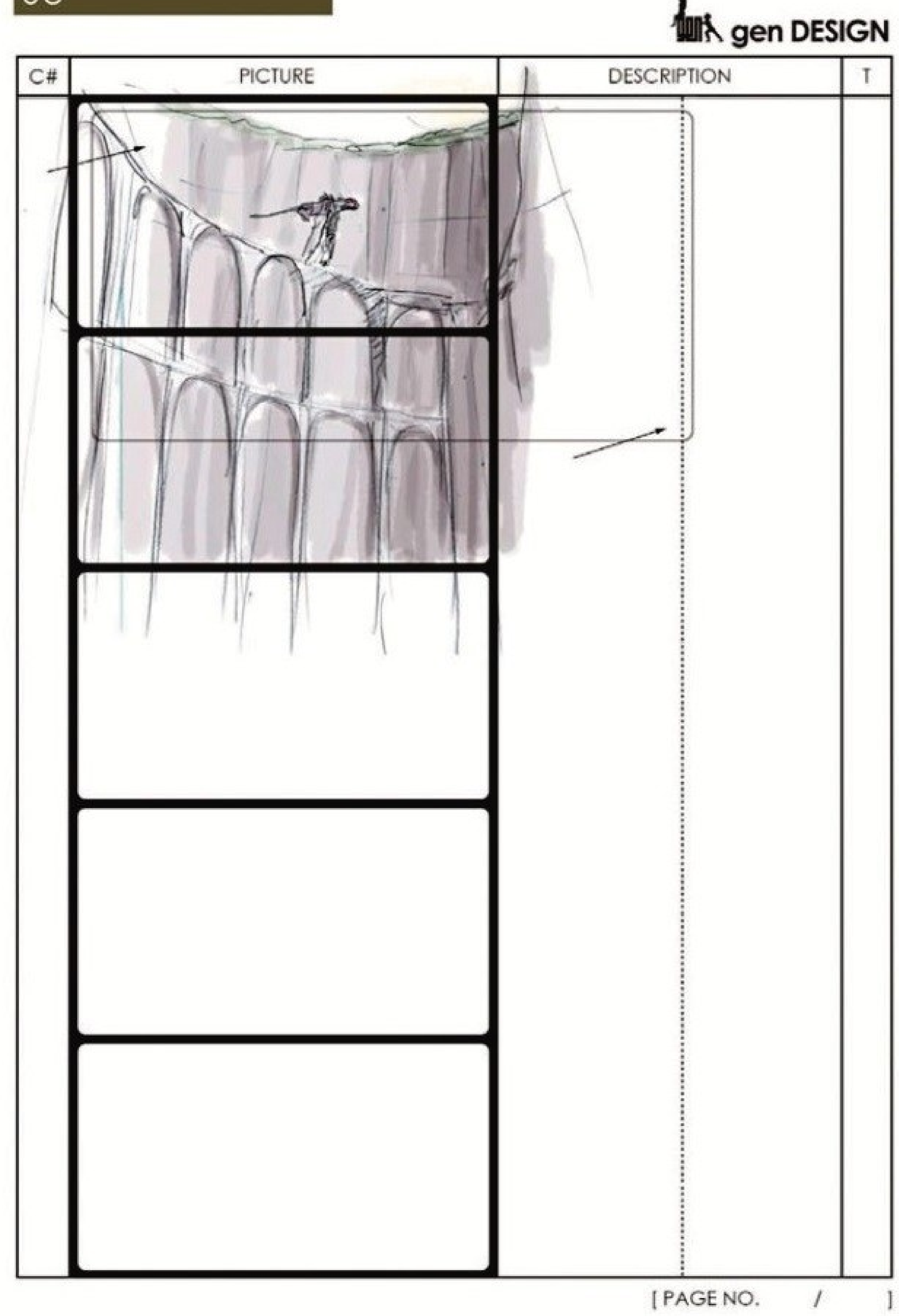


ちぎられるトリコの尻尾

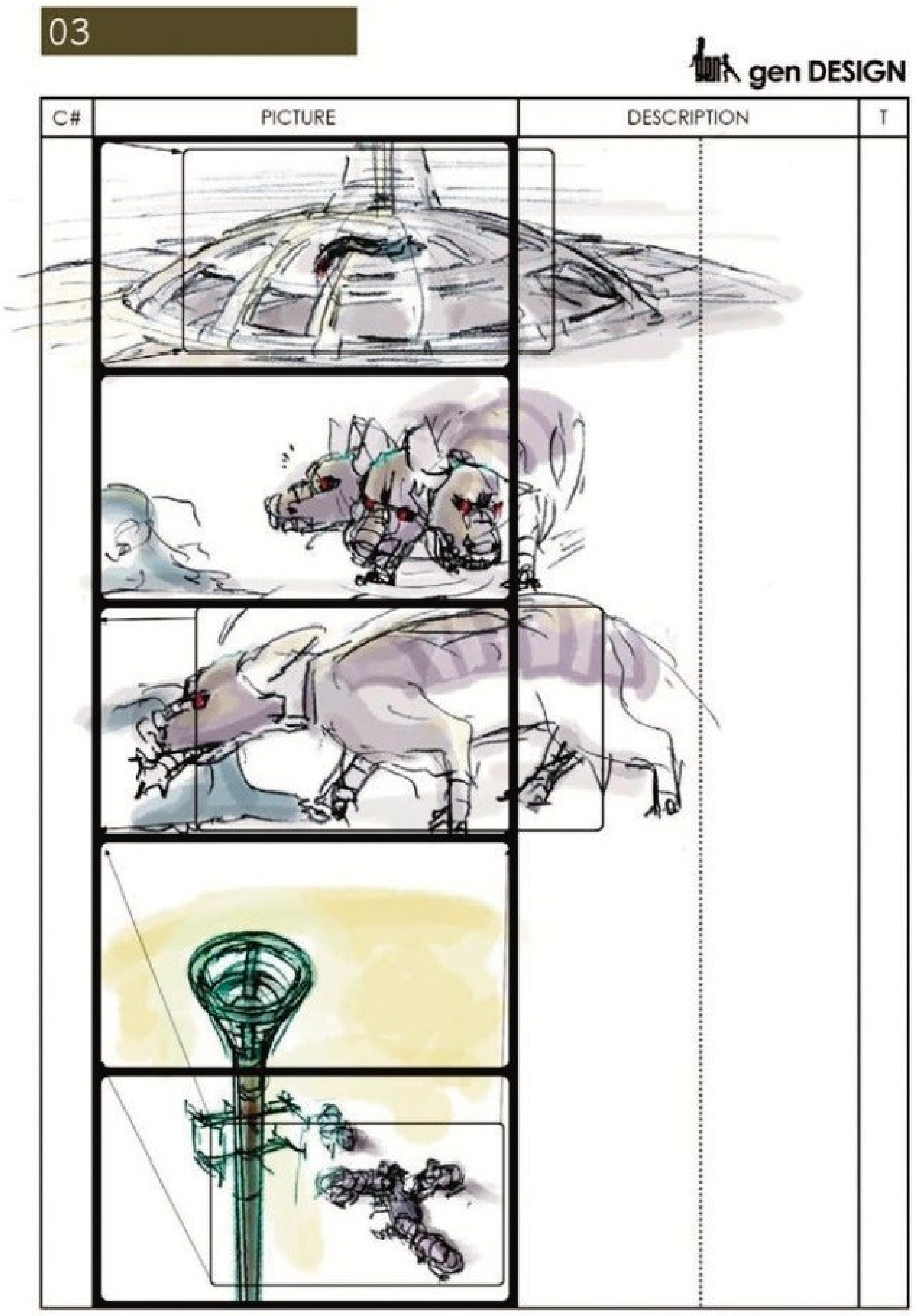
01



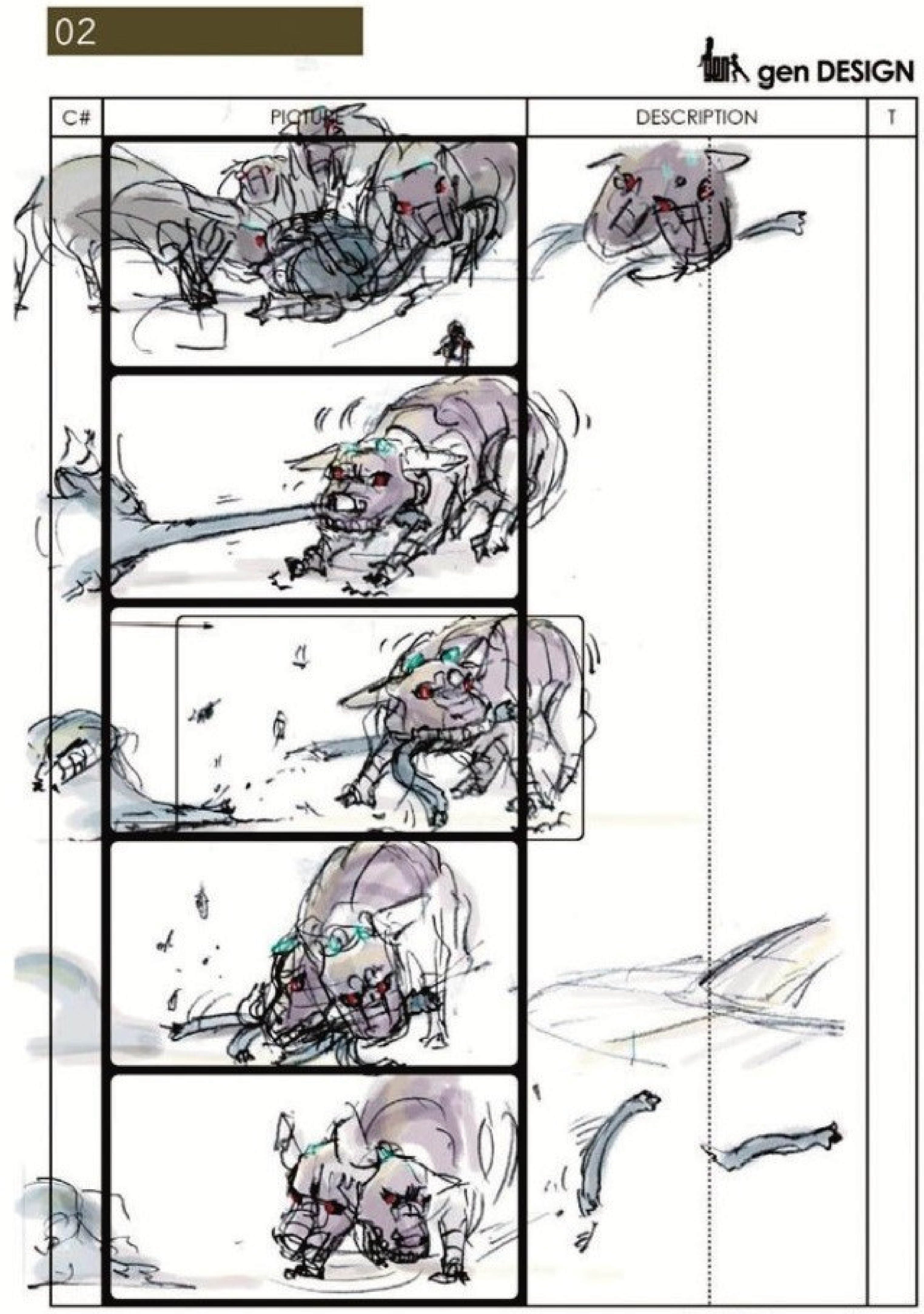
06



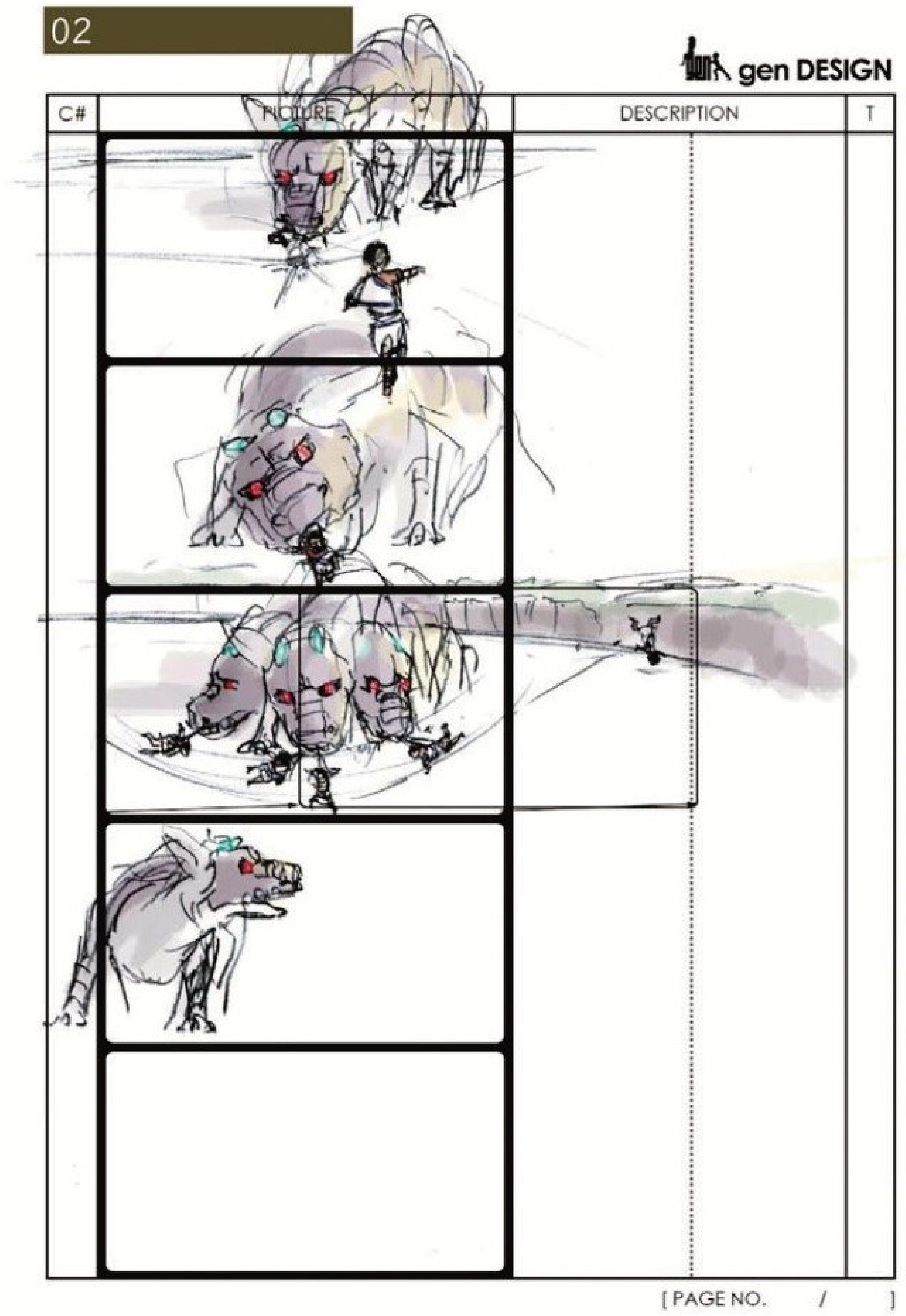
03



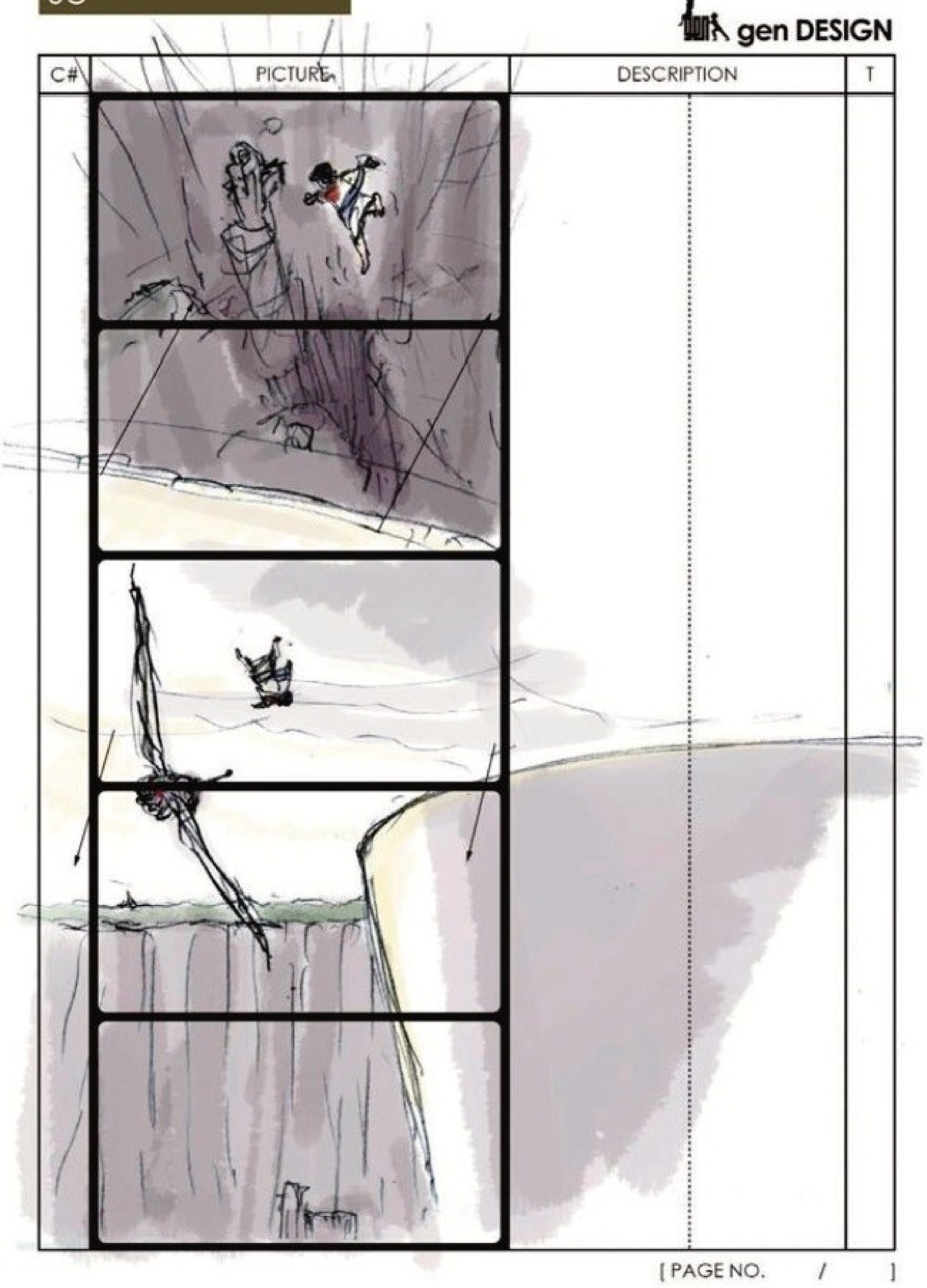
02



02


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

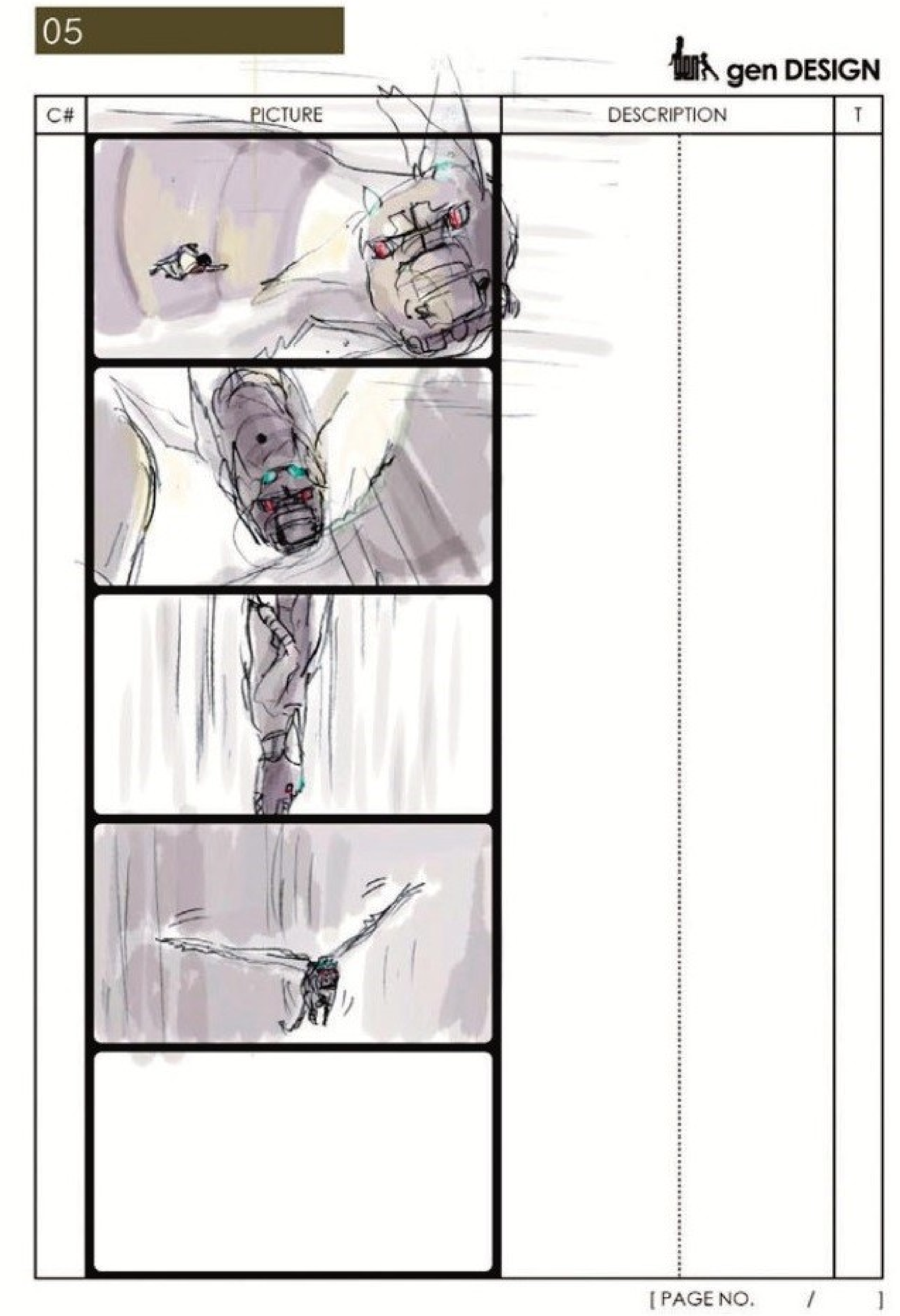
03


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

04


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

05


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

落下していく大鷲たち

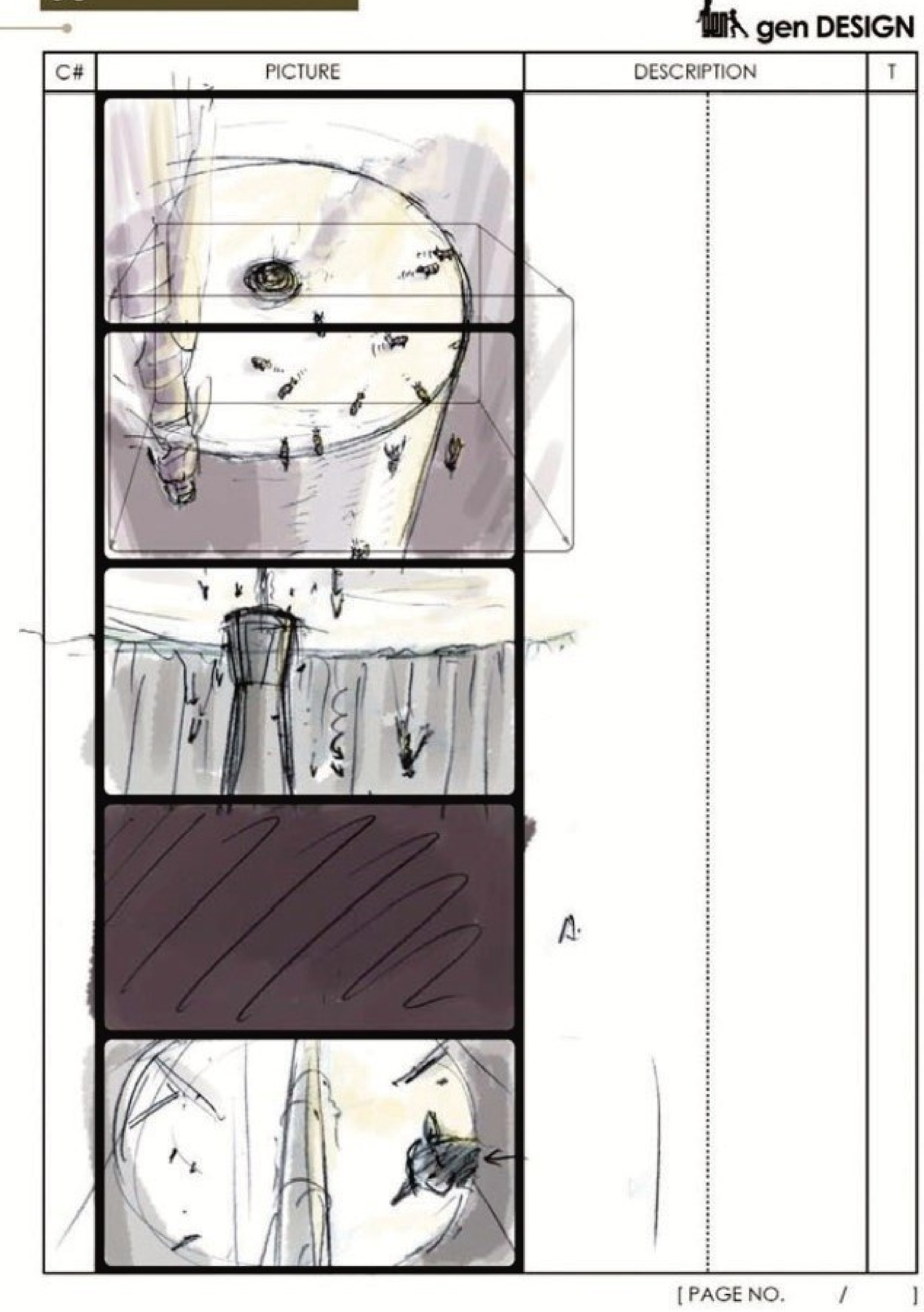






少年が塔の中枢にあった物体を壊すと、トリコ以外の大鷲たちは制御を失って混乱し始めた。おびえるようにして、次々と塔の上から落下していく。

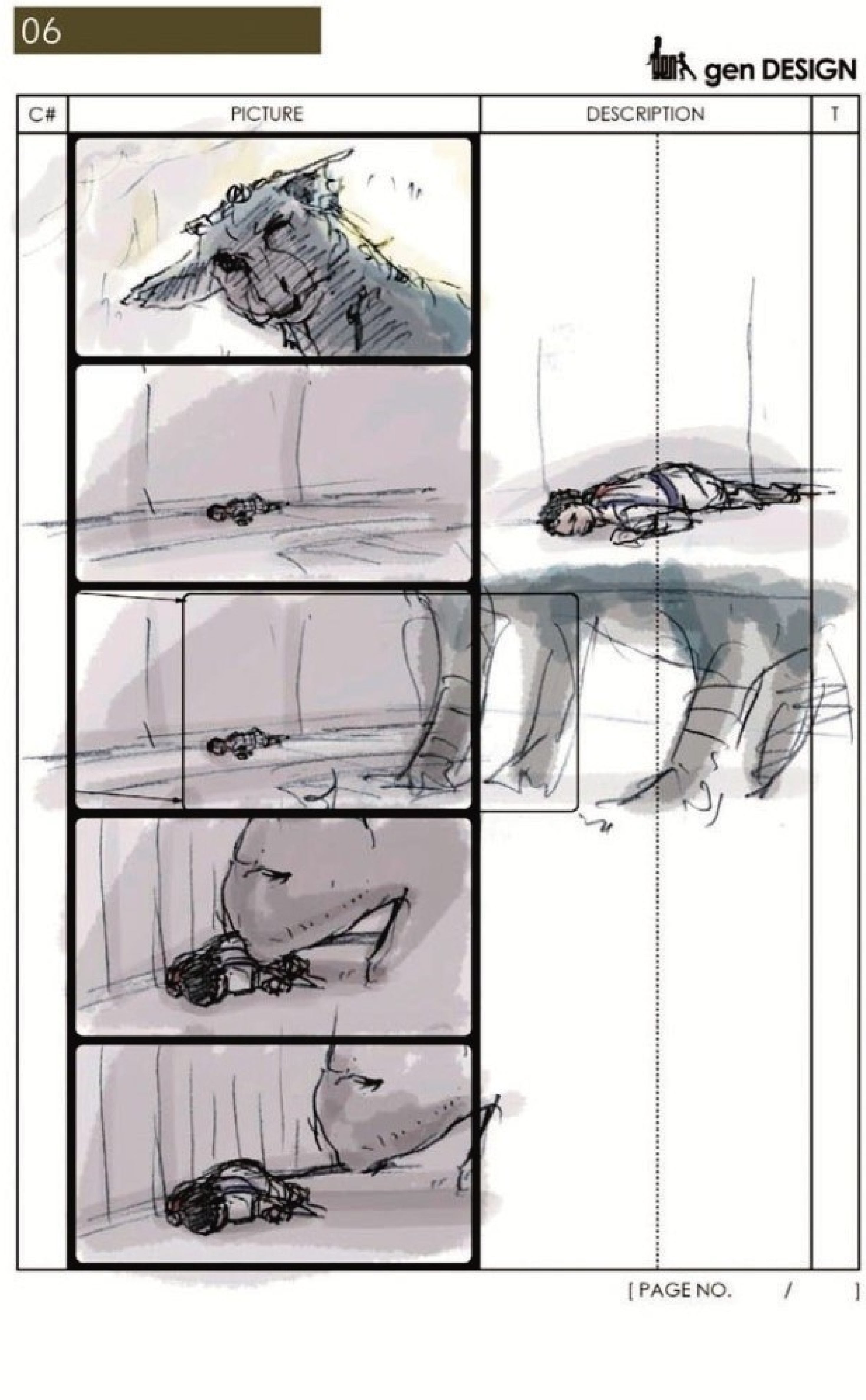
05



07



06

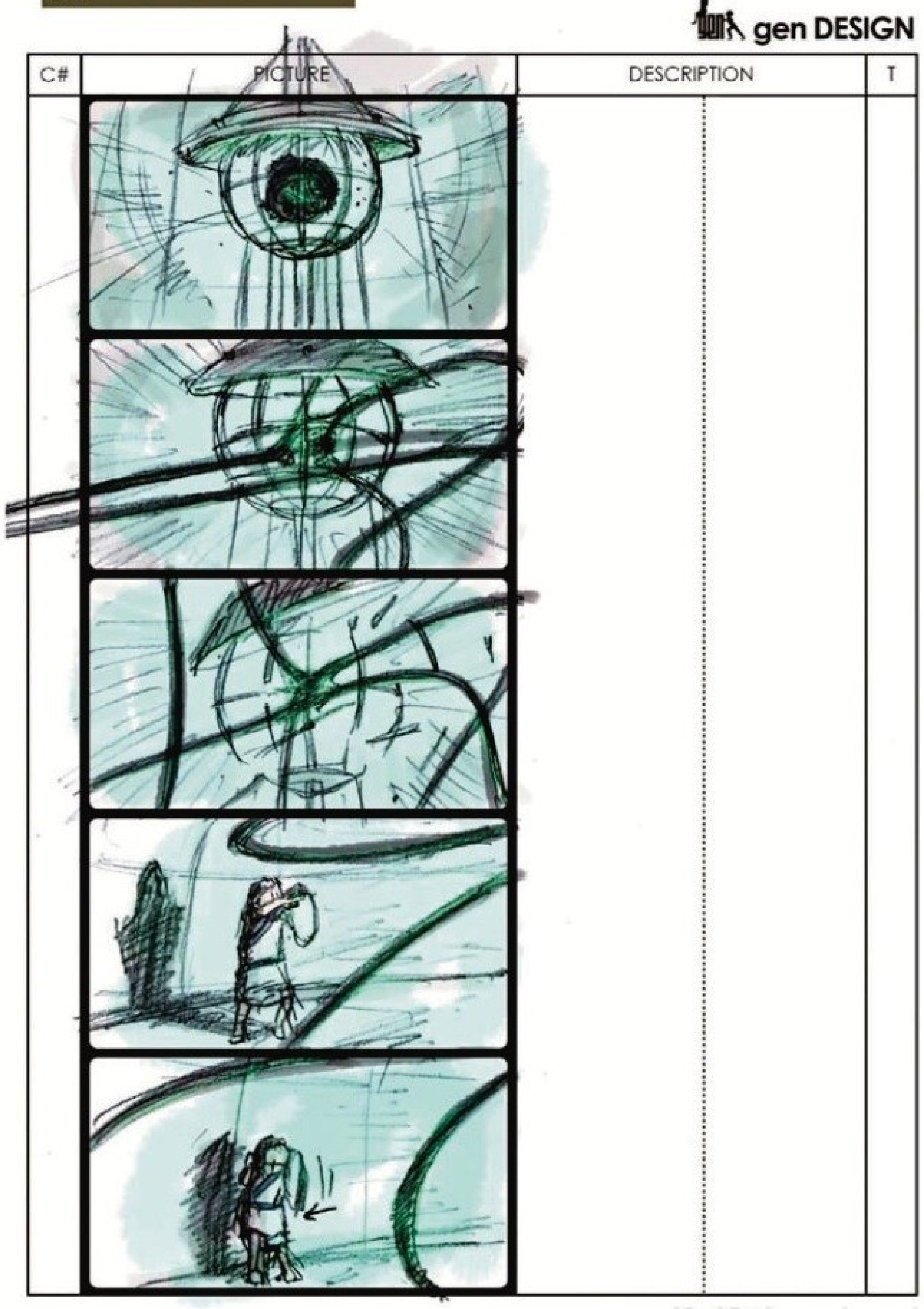


塔から飛び立つ

01



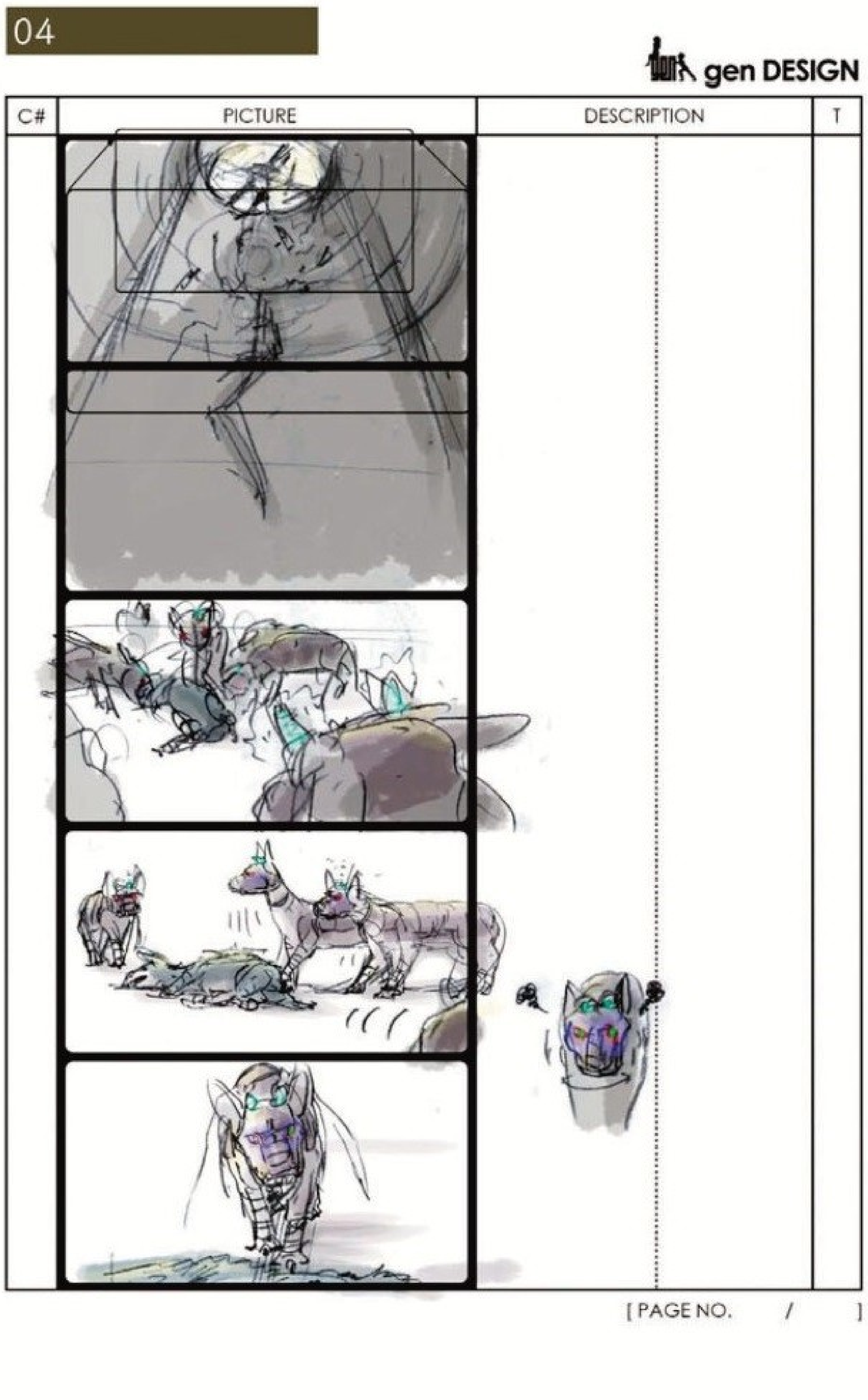
02



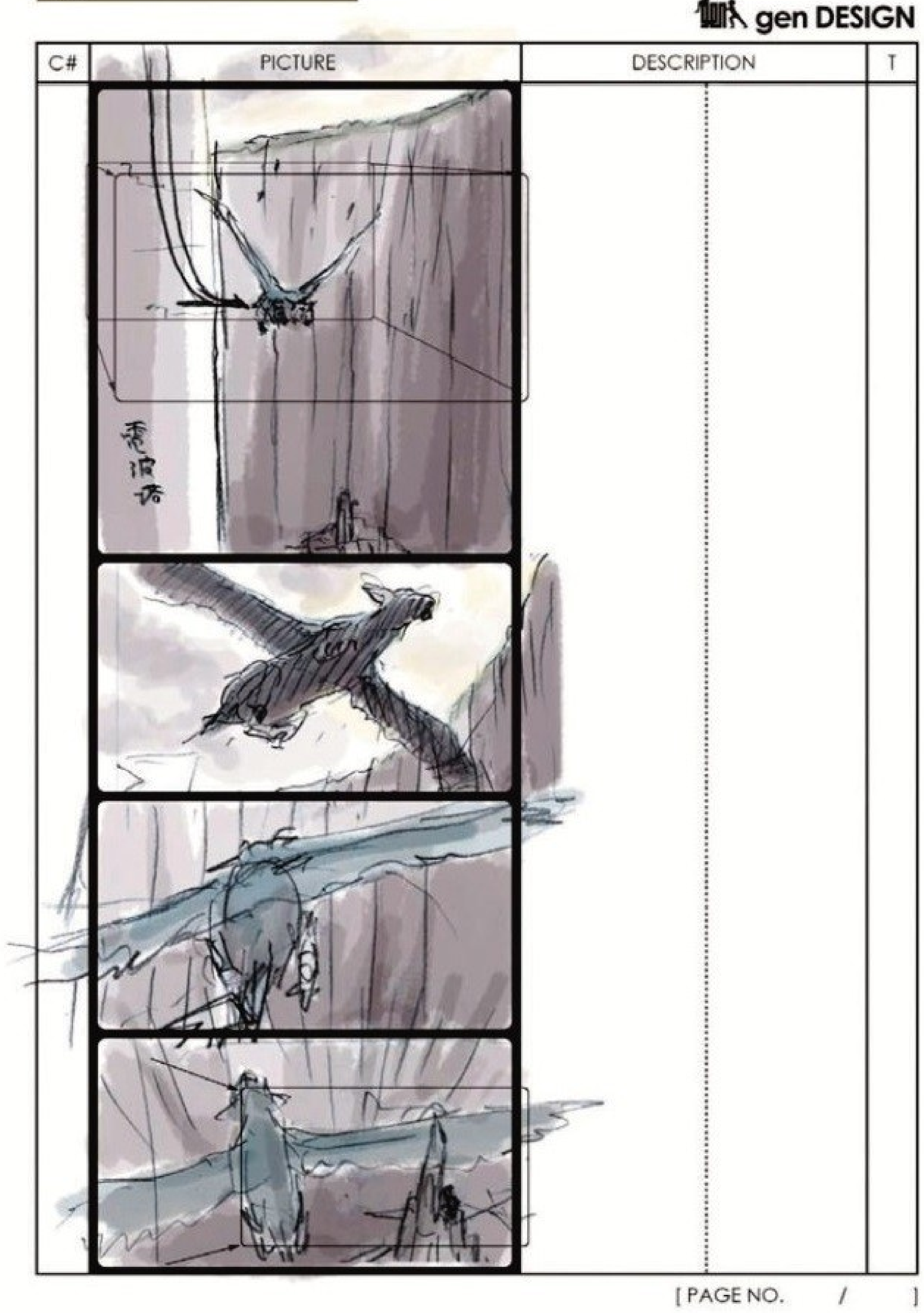
03



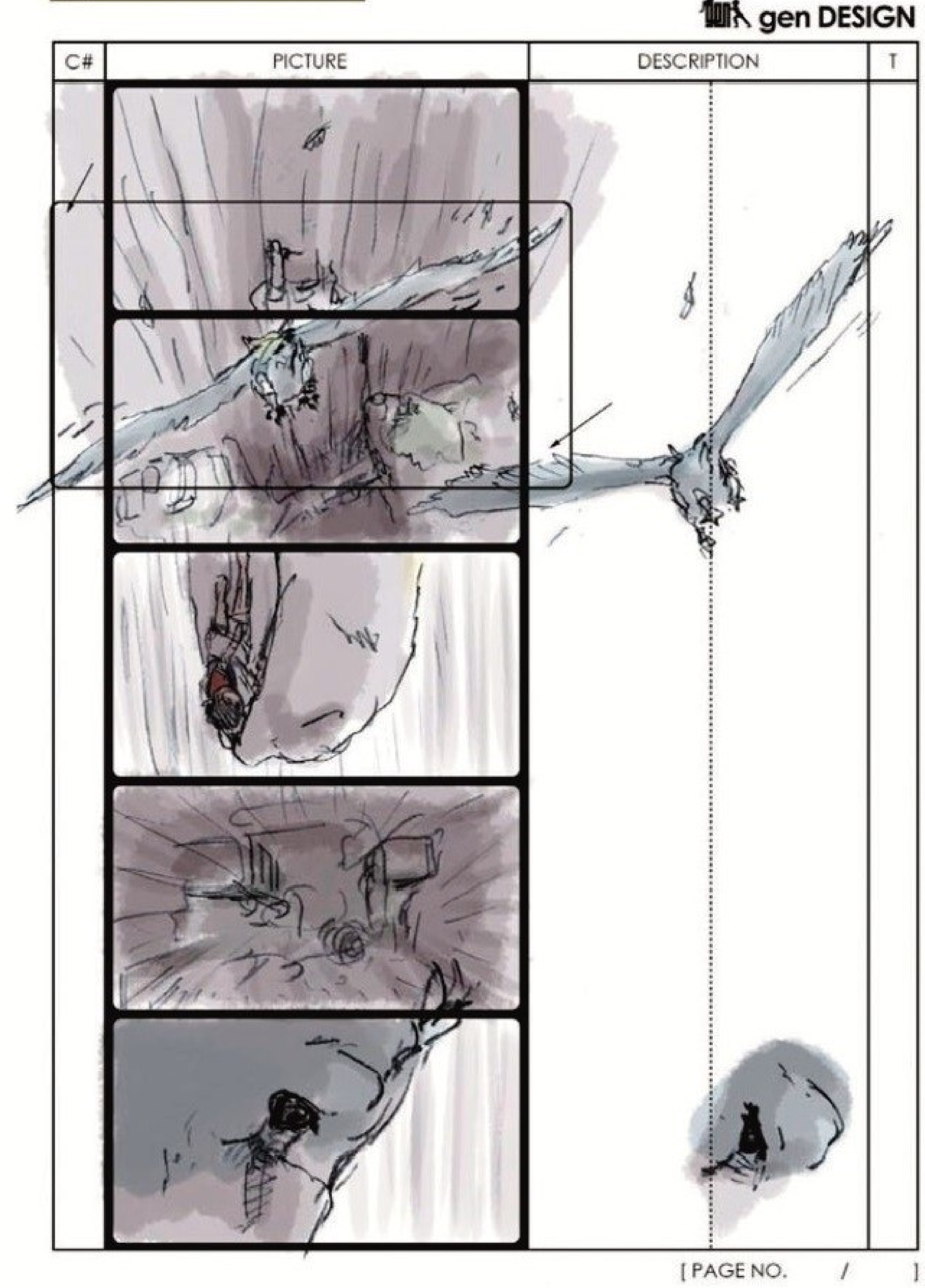
04



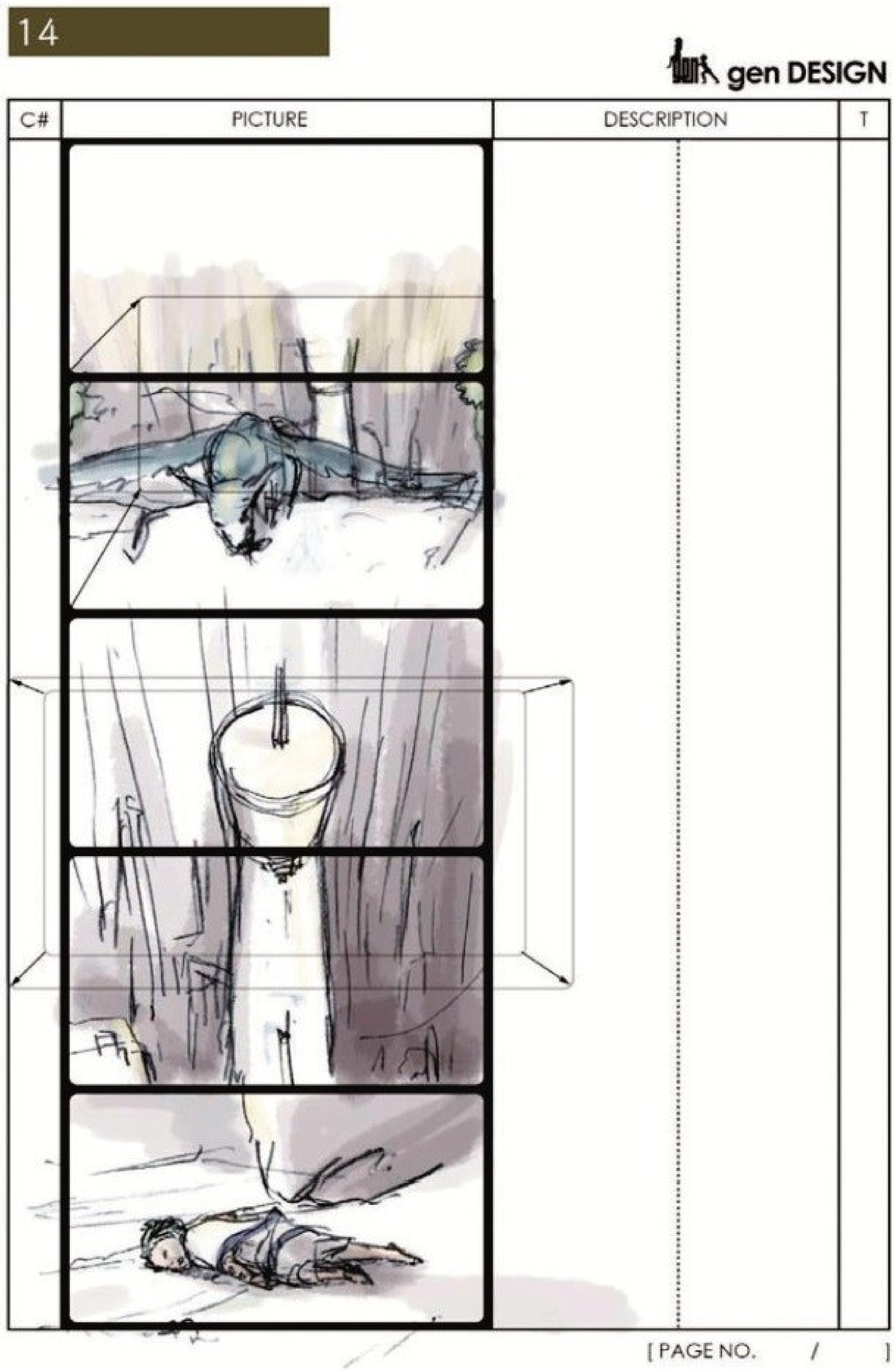
12


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

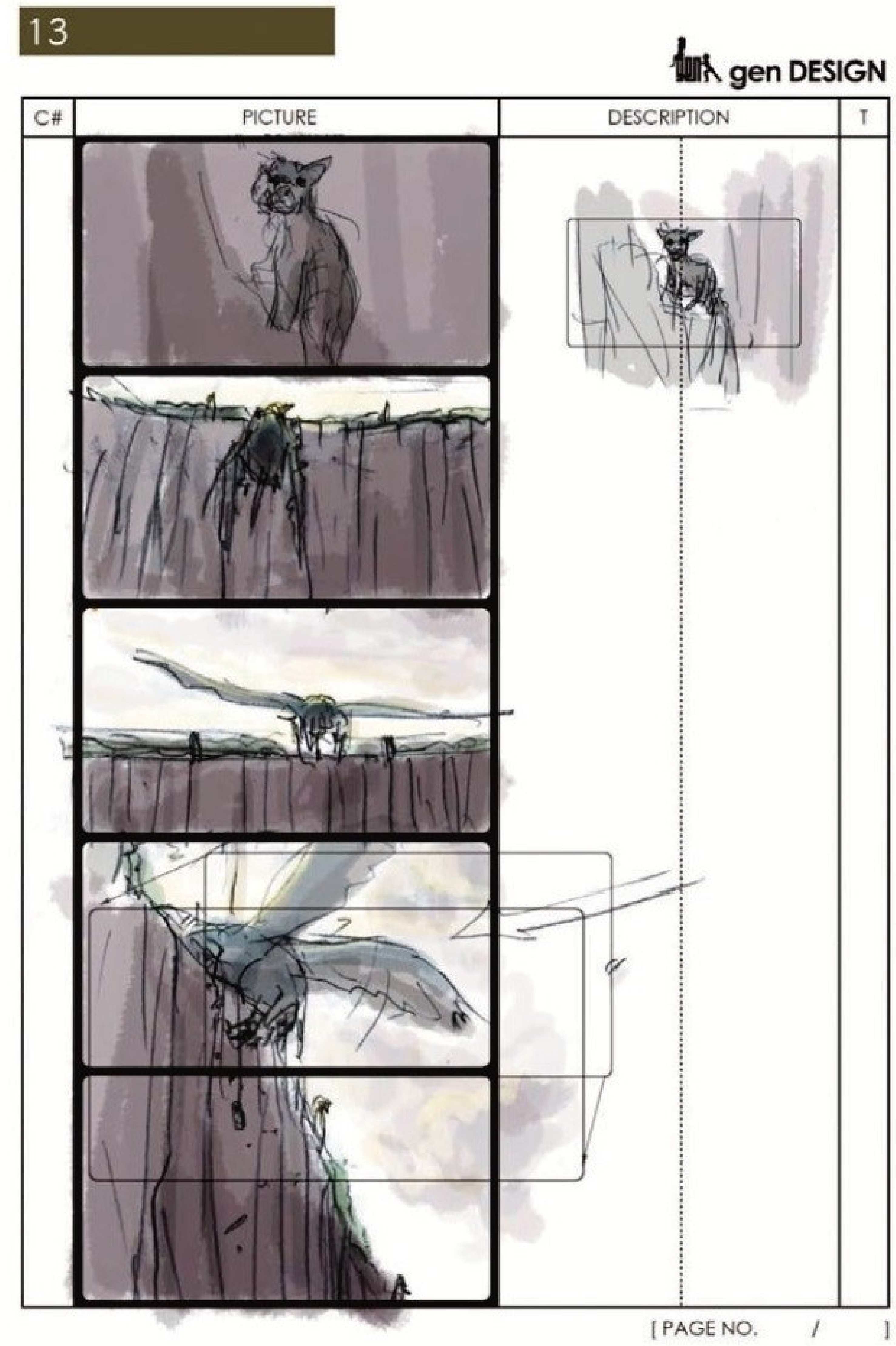
11


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

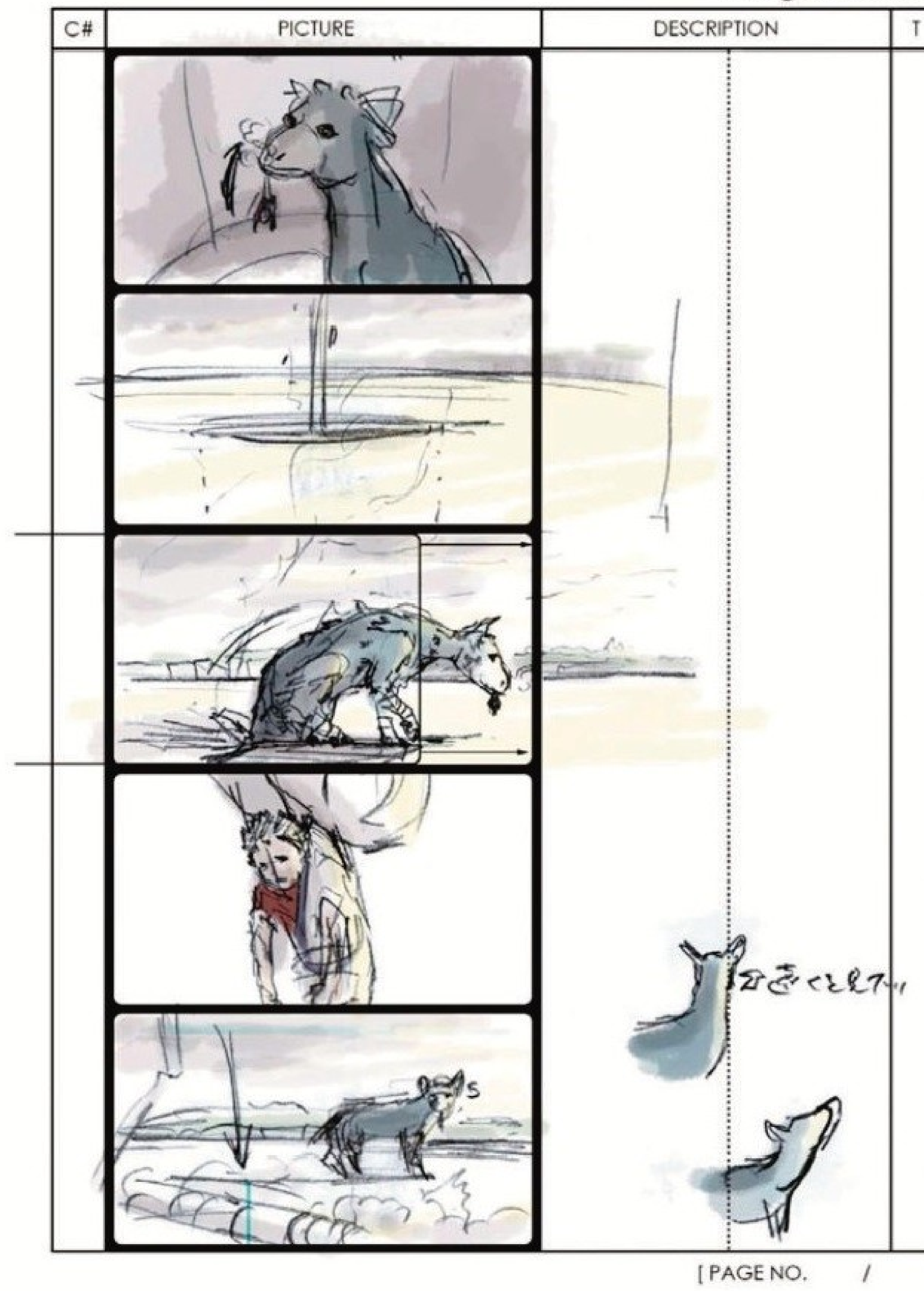
14


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

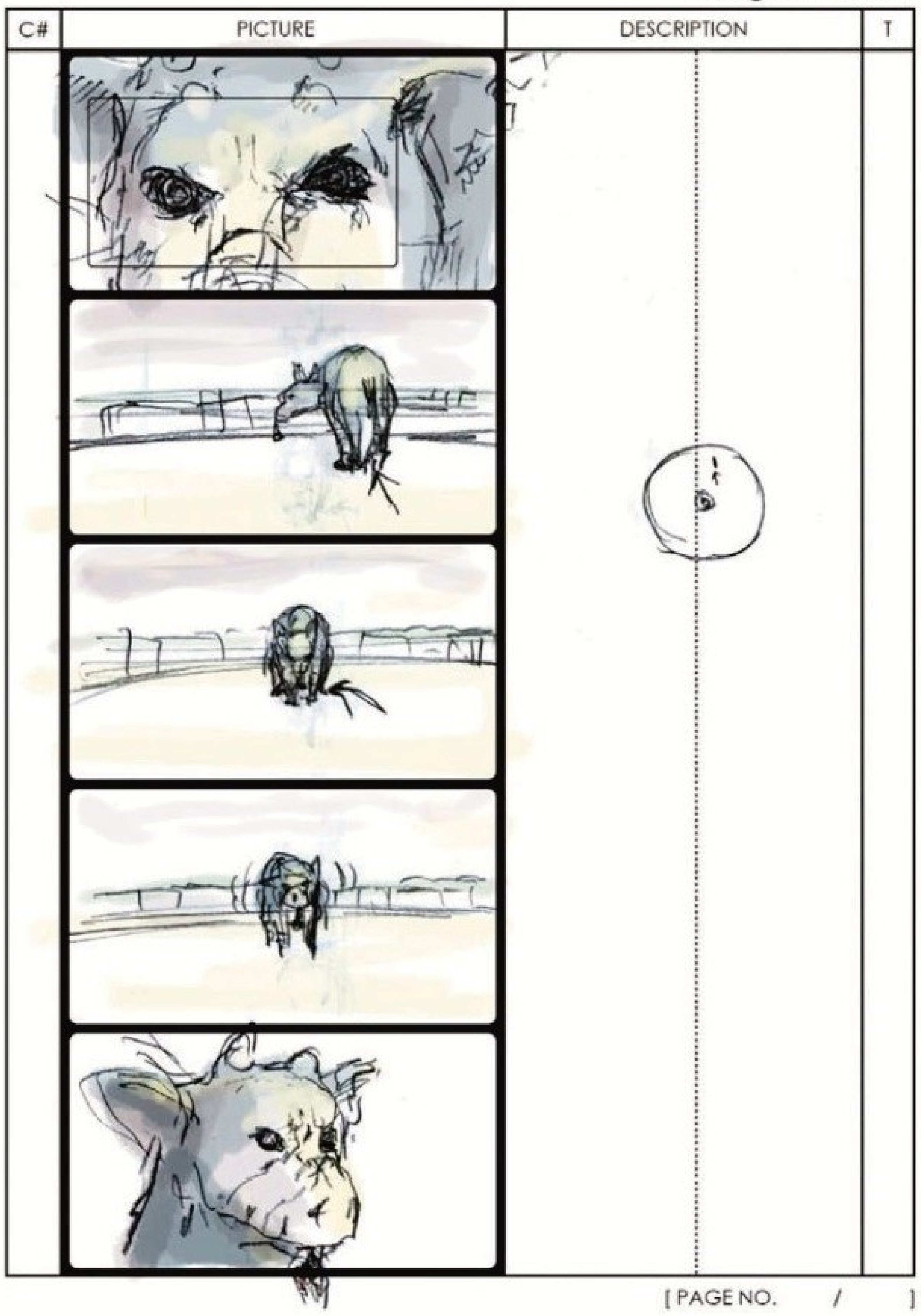
13


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

08



09

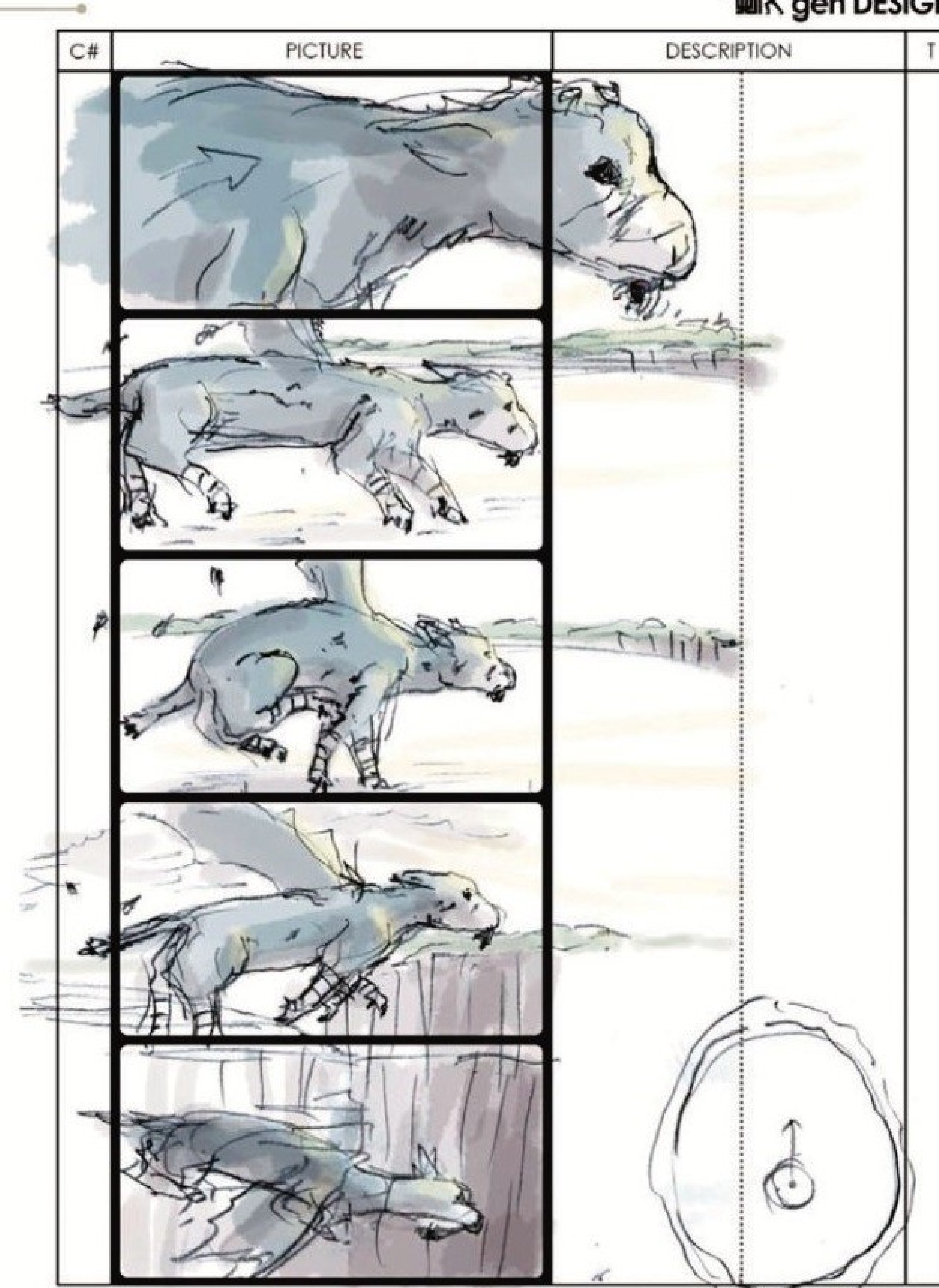


少年をくわえるトリコ



塔の中枢を破壊して気を失った少年は、目覚める気配がない。トリコは少年を口にくわえると、助走をつけてついに塔の外へ向かって飛び立つ。

10



村への帰還

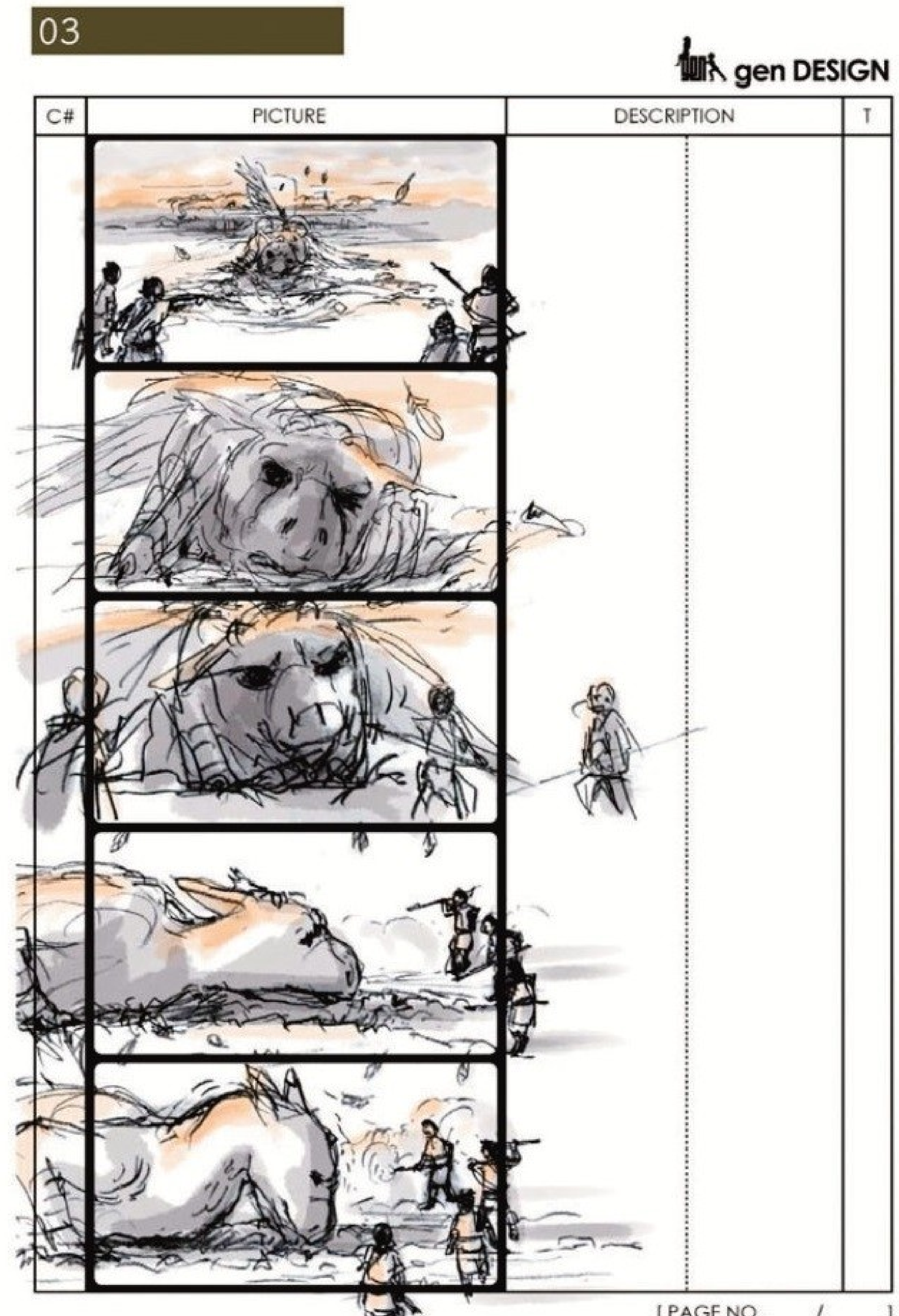
01



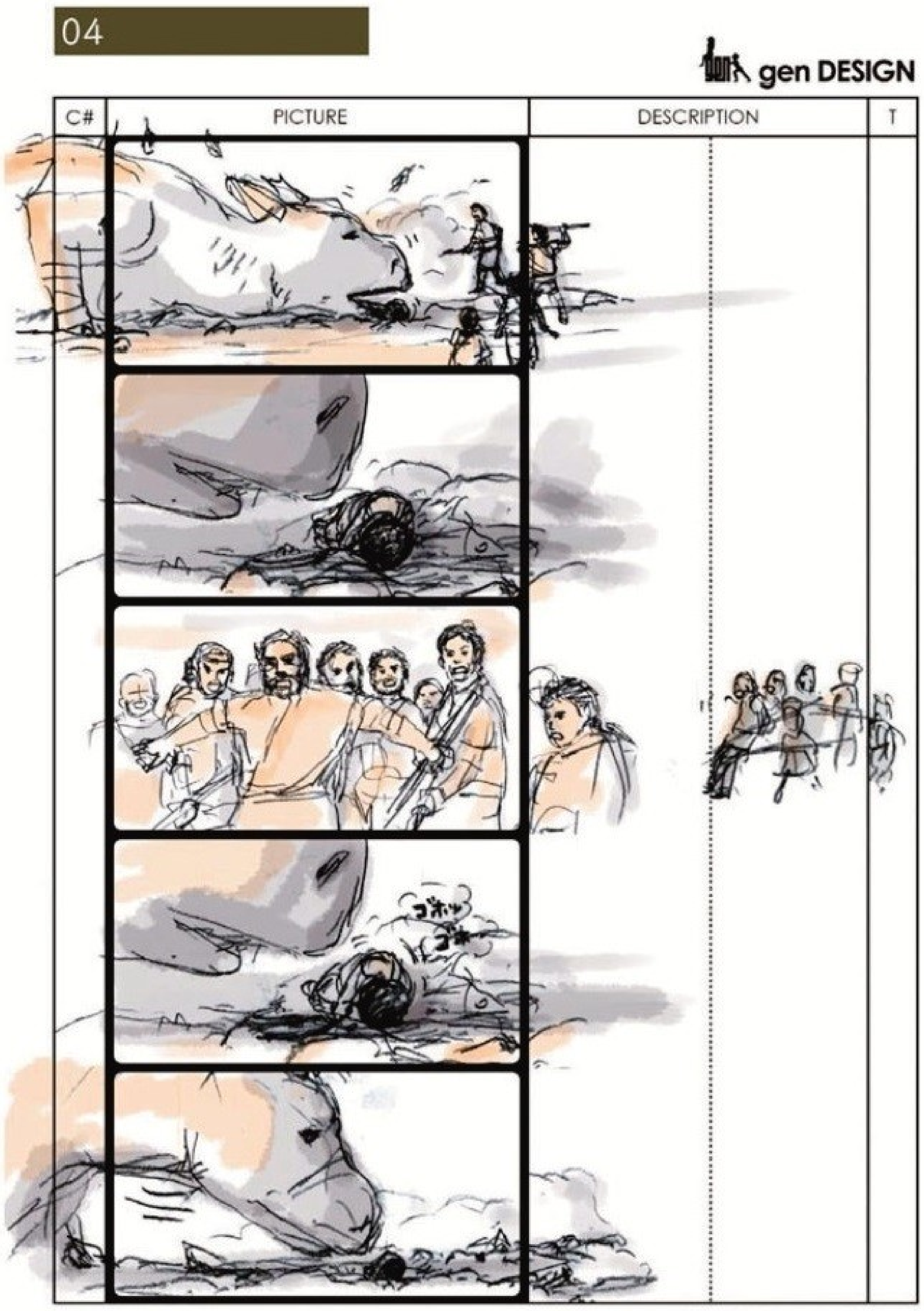
02



03



04

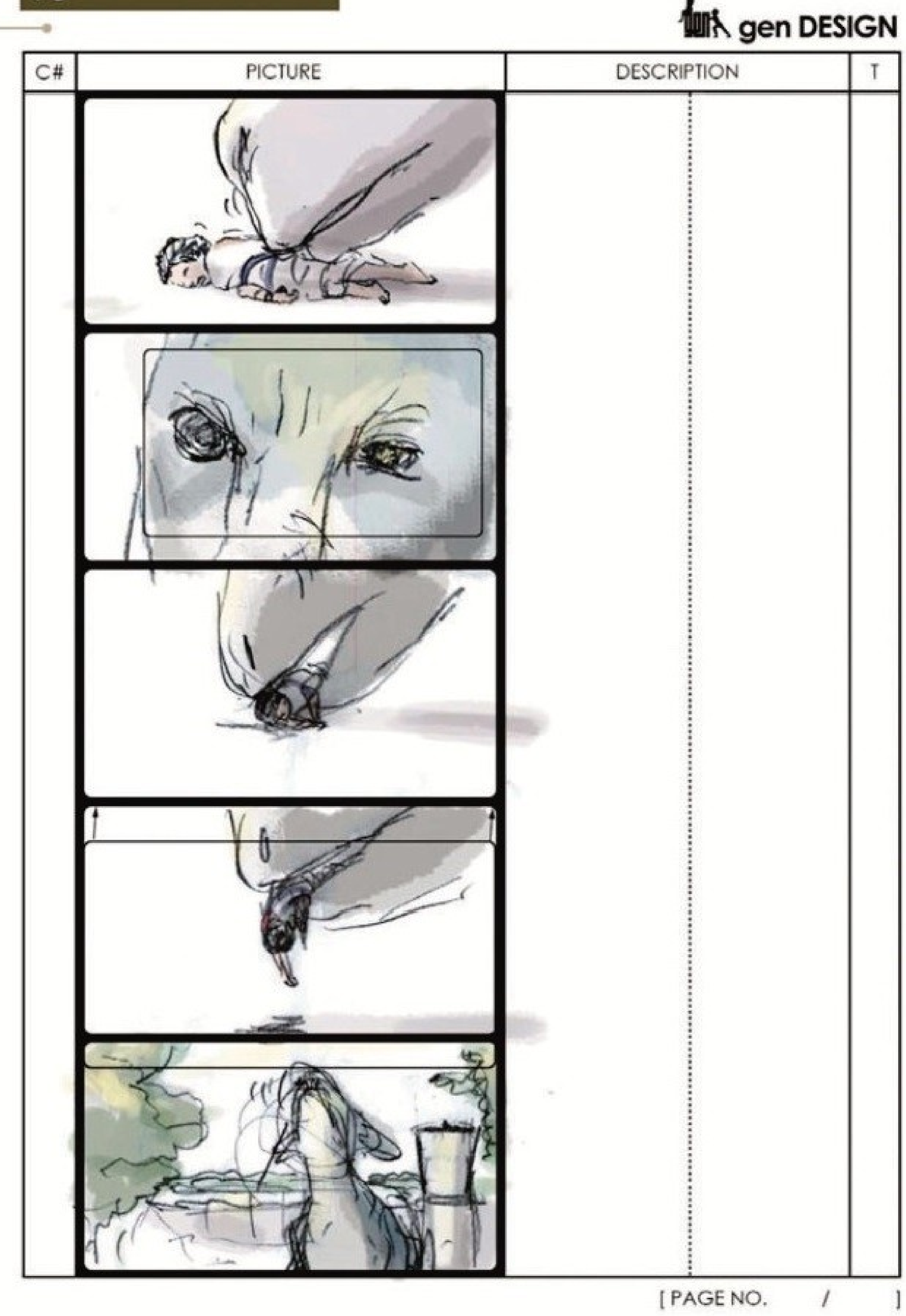


少年の反応をうかがうトリコ



ウカイヤ(王家の谷)の外壁に着地したトリコ。少年に触れるも、まだ意識は取り戻さなかった。トリコは意を決したように少年を飲み込むと、外壁を離れて外の世界へ向かう。

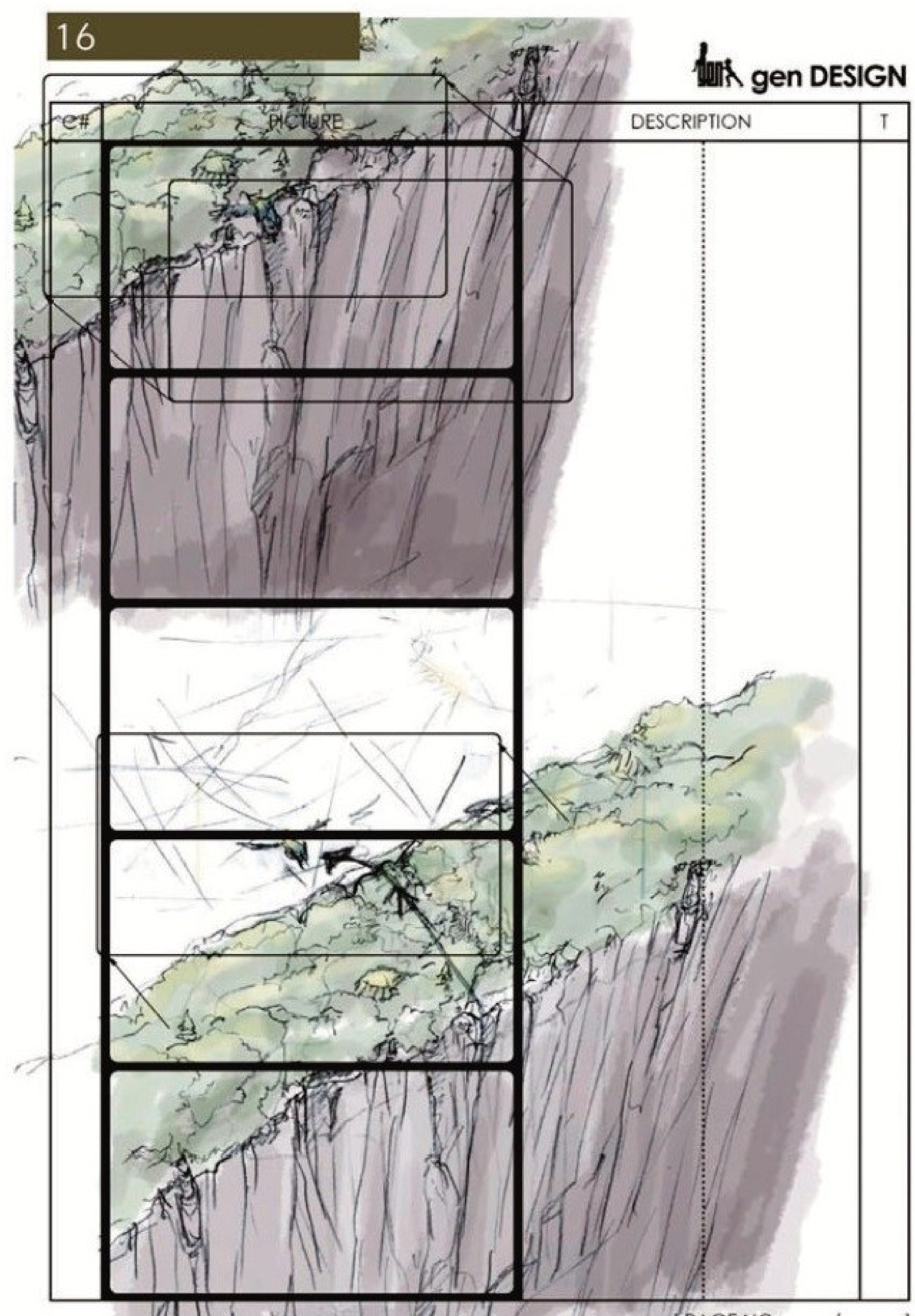
15



17



16

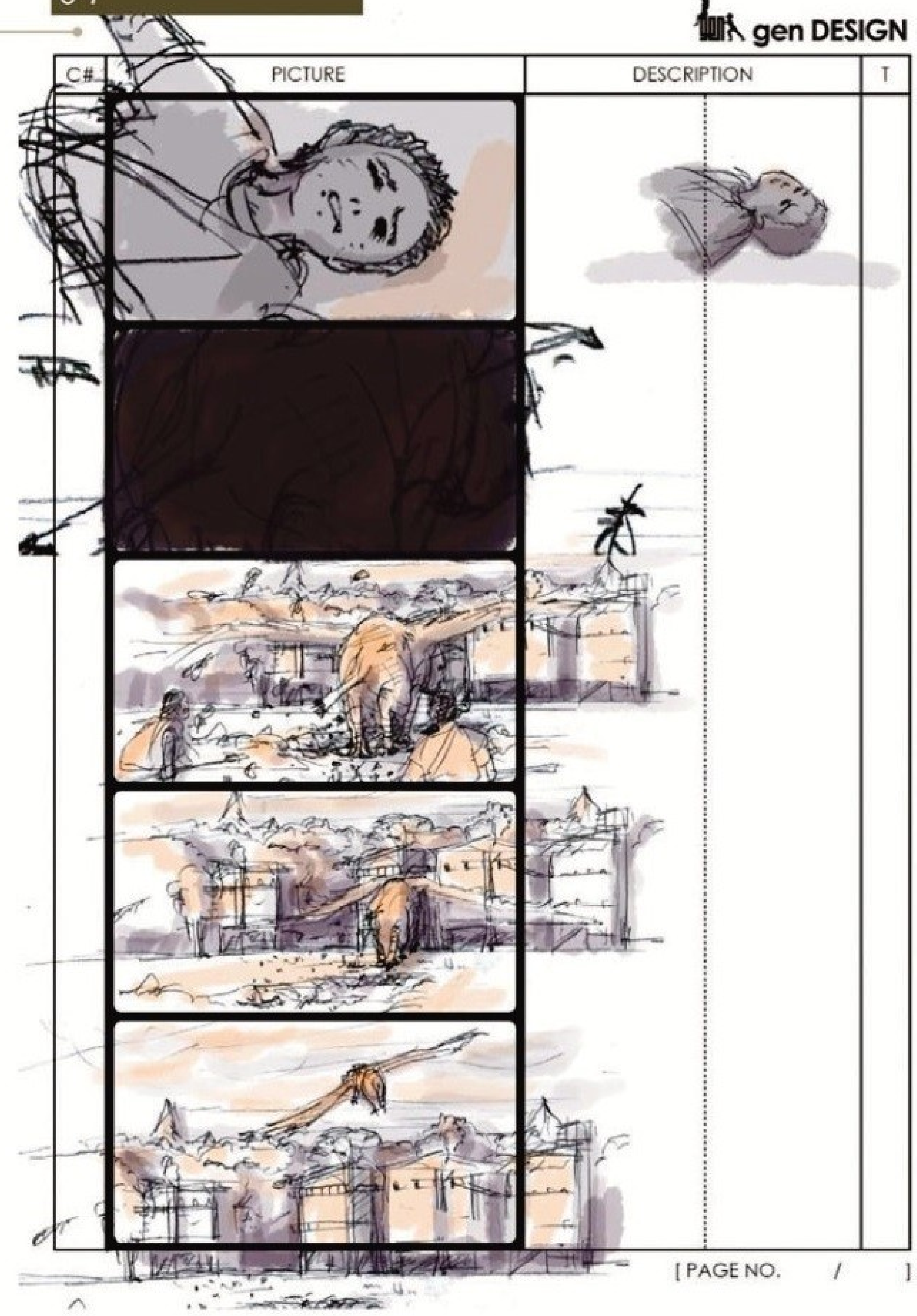


トリコに指示する少年

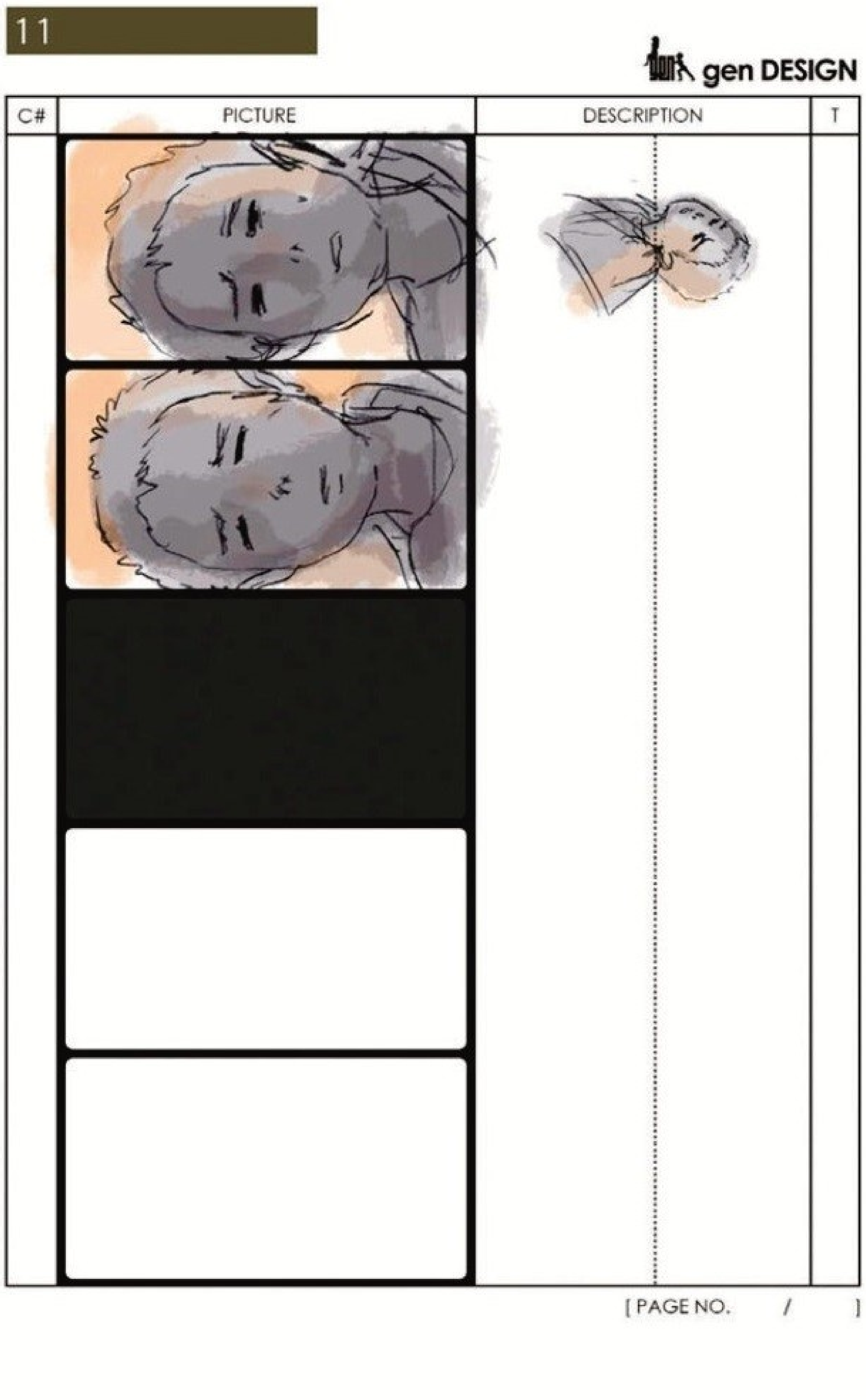


トリコとともに村に着いた少年。意識は戻ったが、まだ言葉が出ない。少年は人喰いの魔物として攻撃されているトリコに逃げるよう指示し、トリコもそれに従ったのだった。

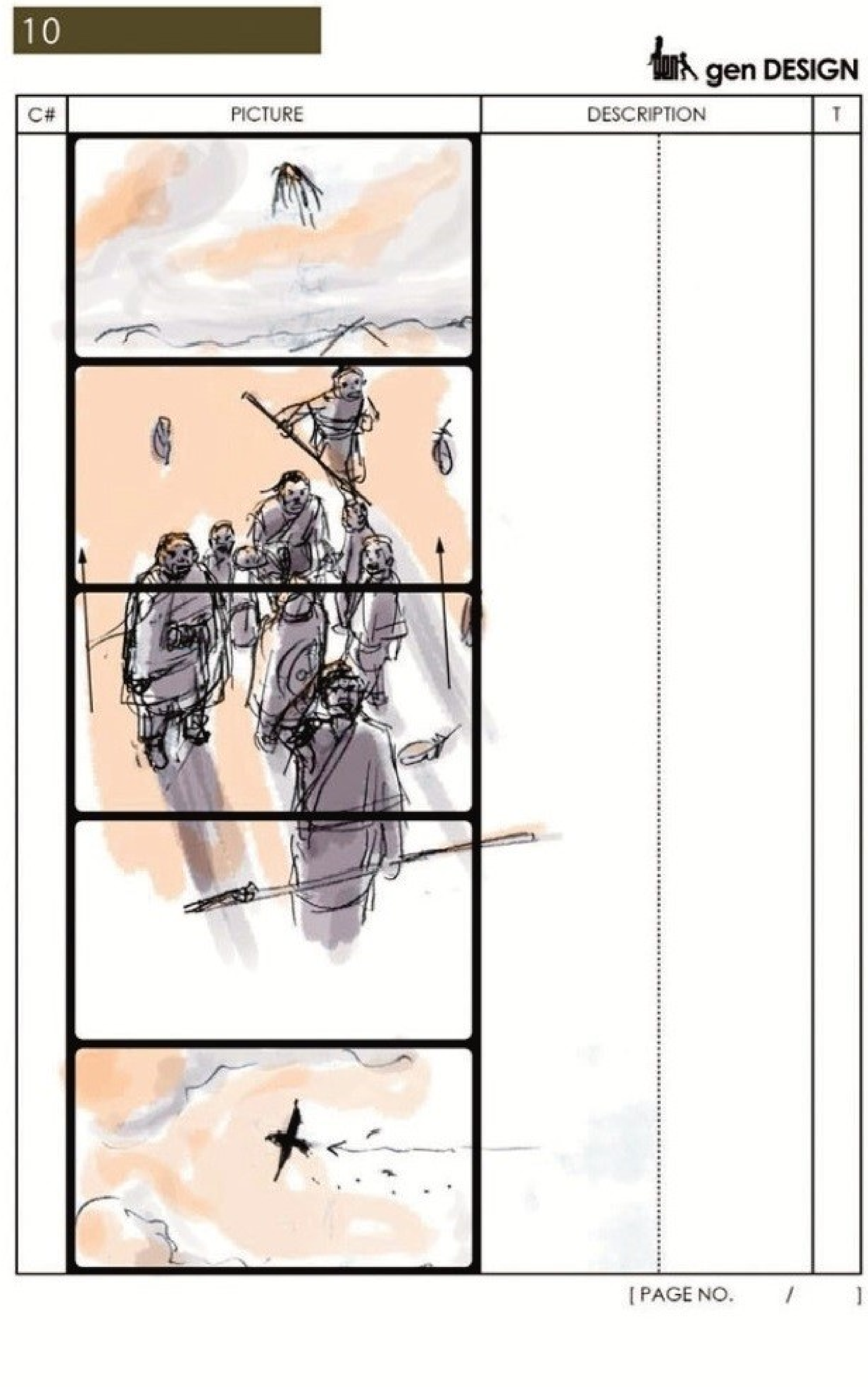
09



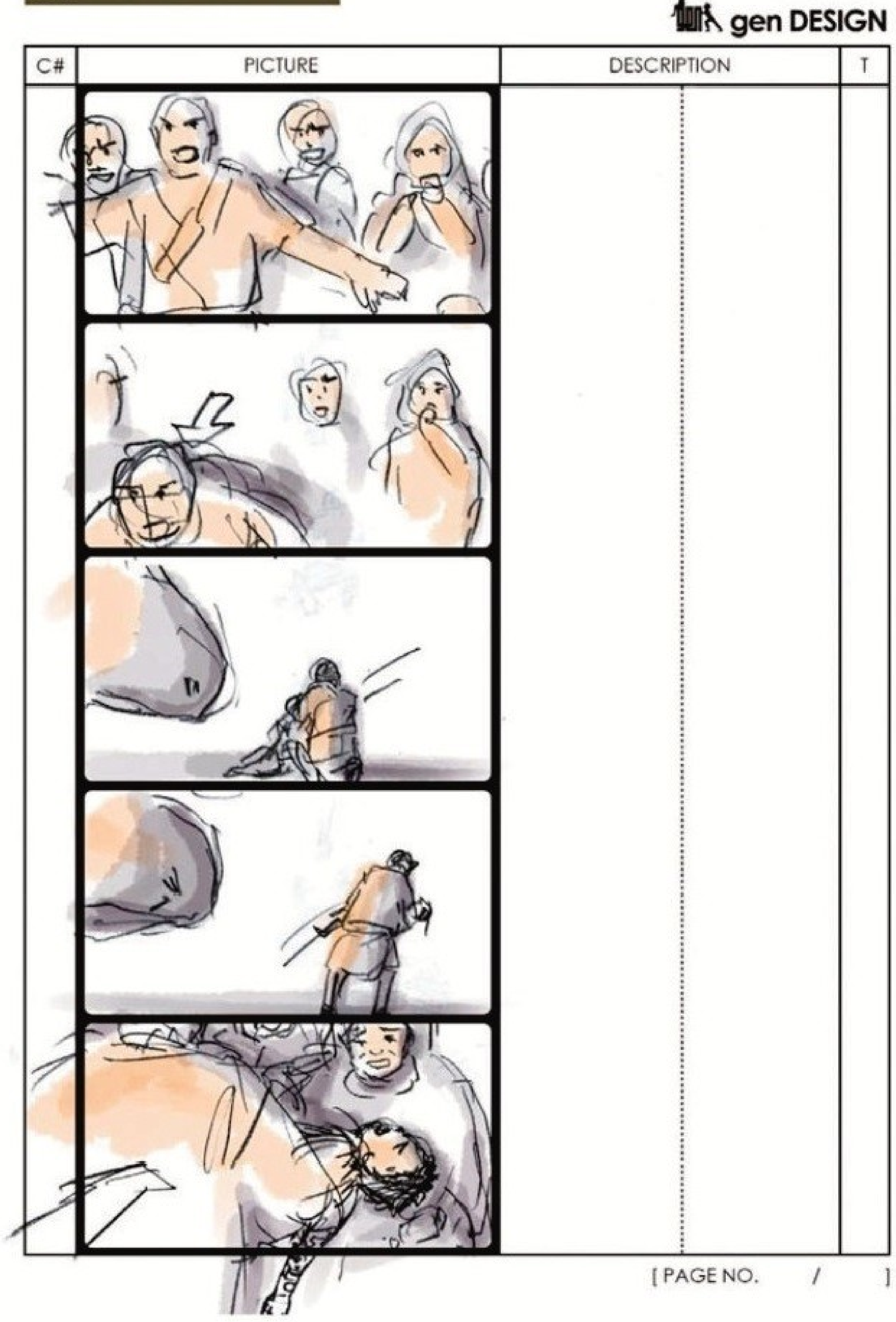
11



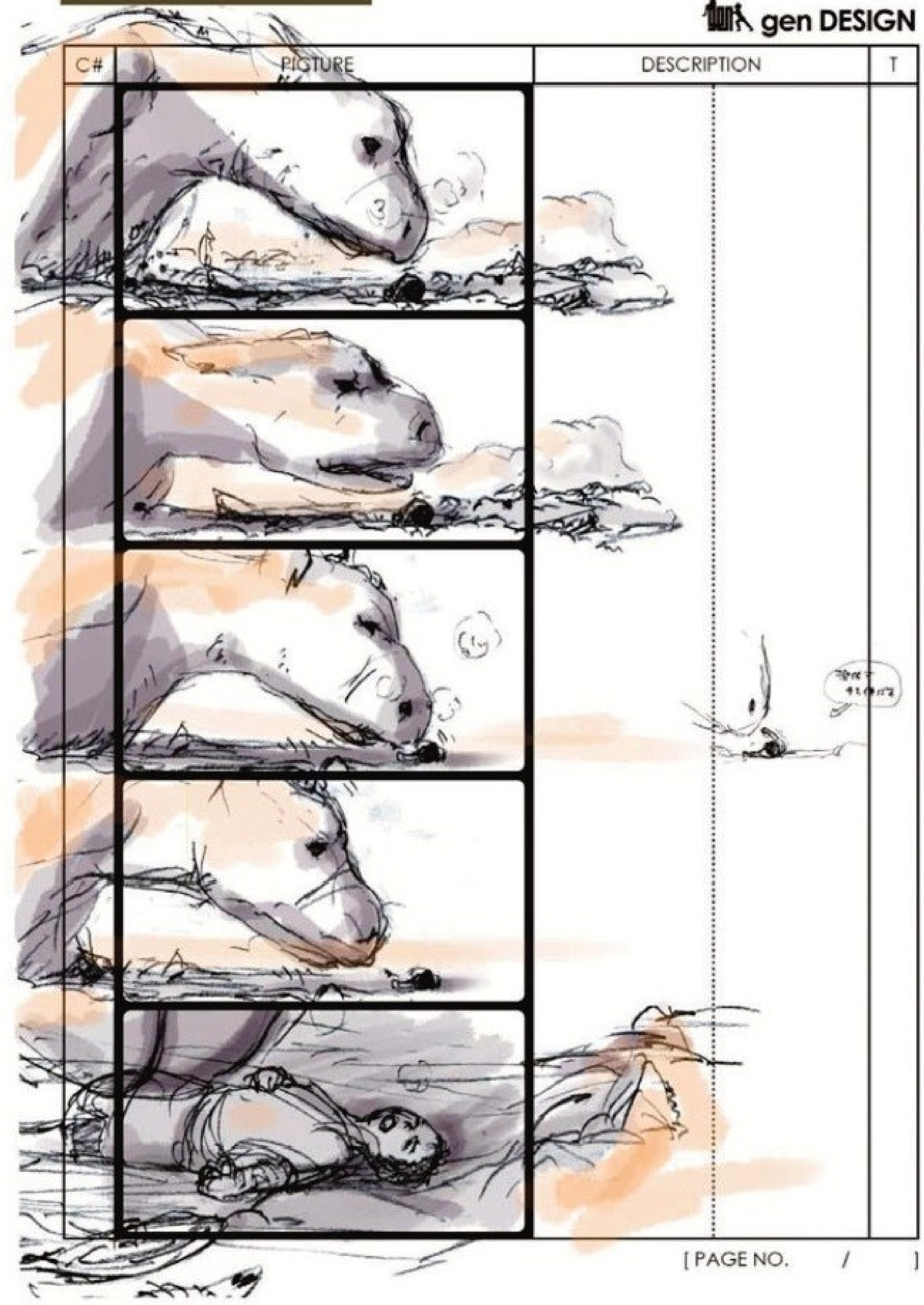
10



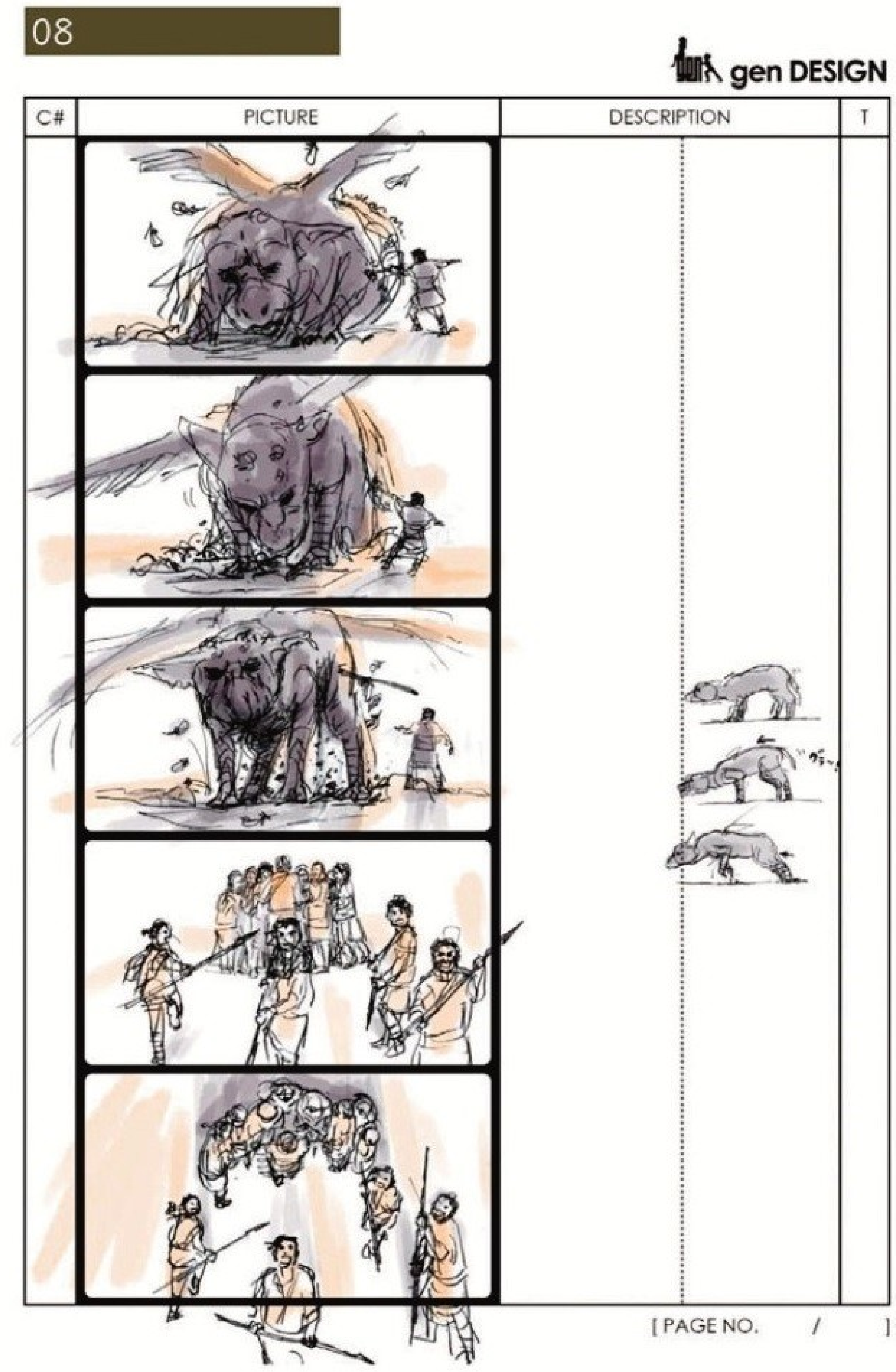
06


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

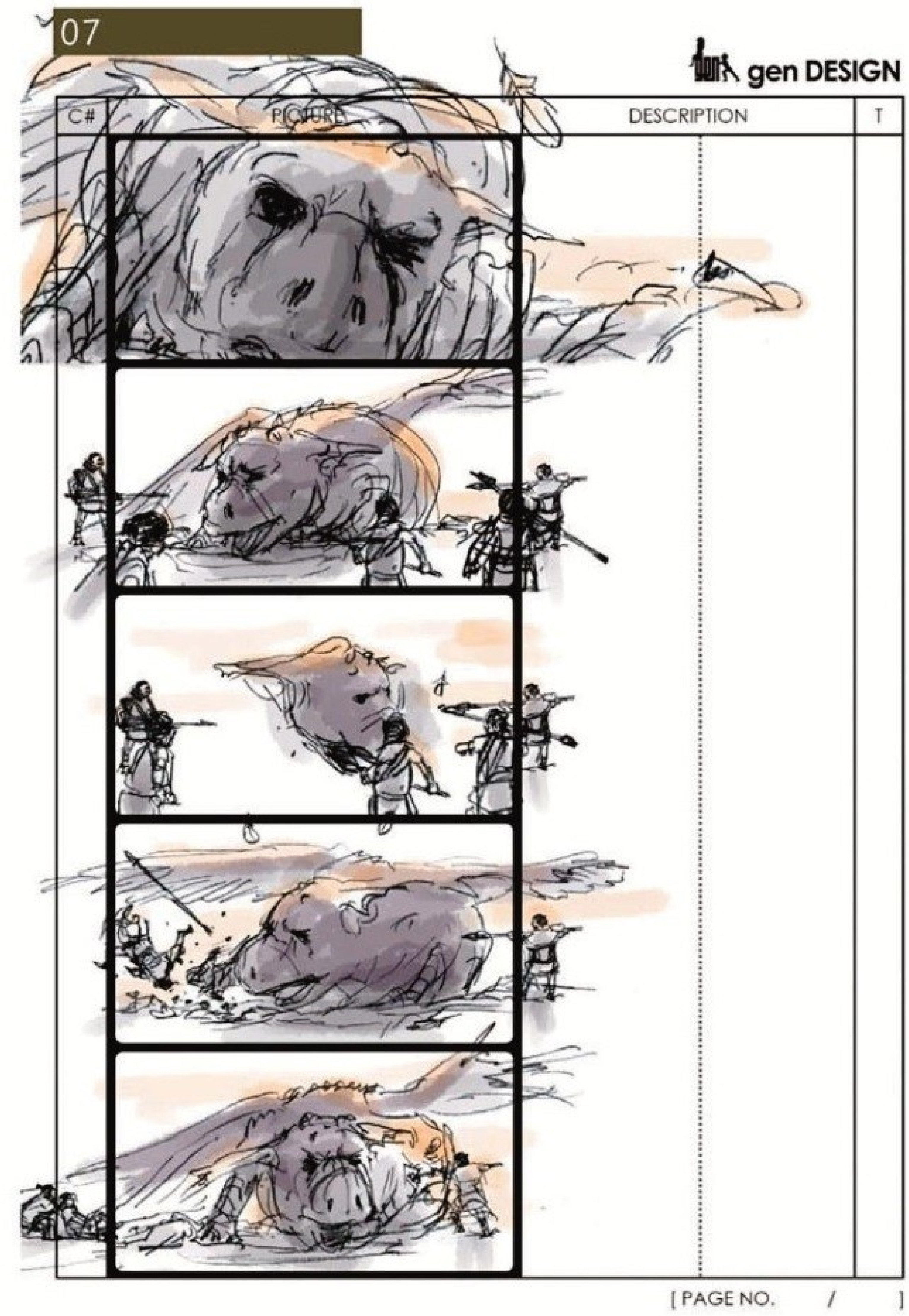
05


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

08


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

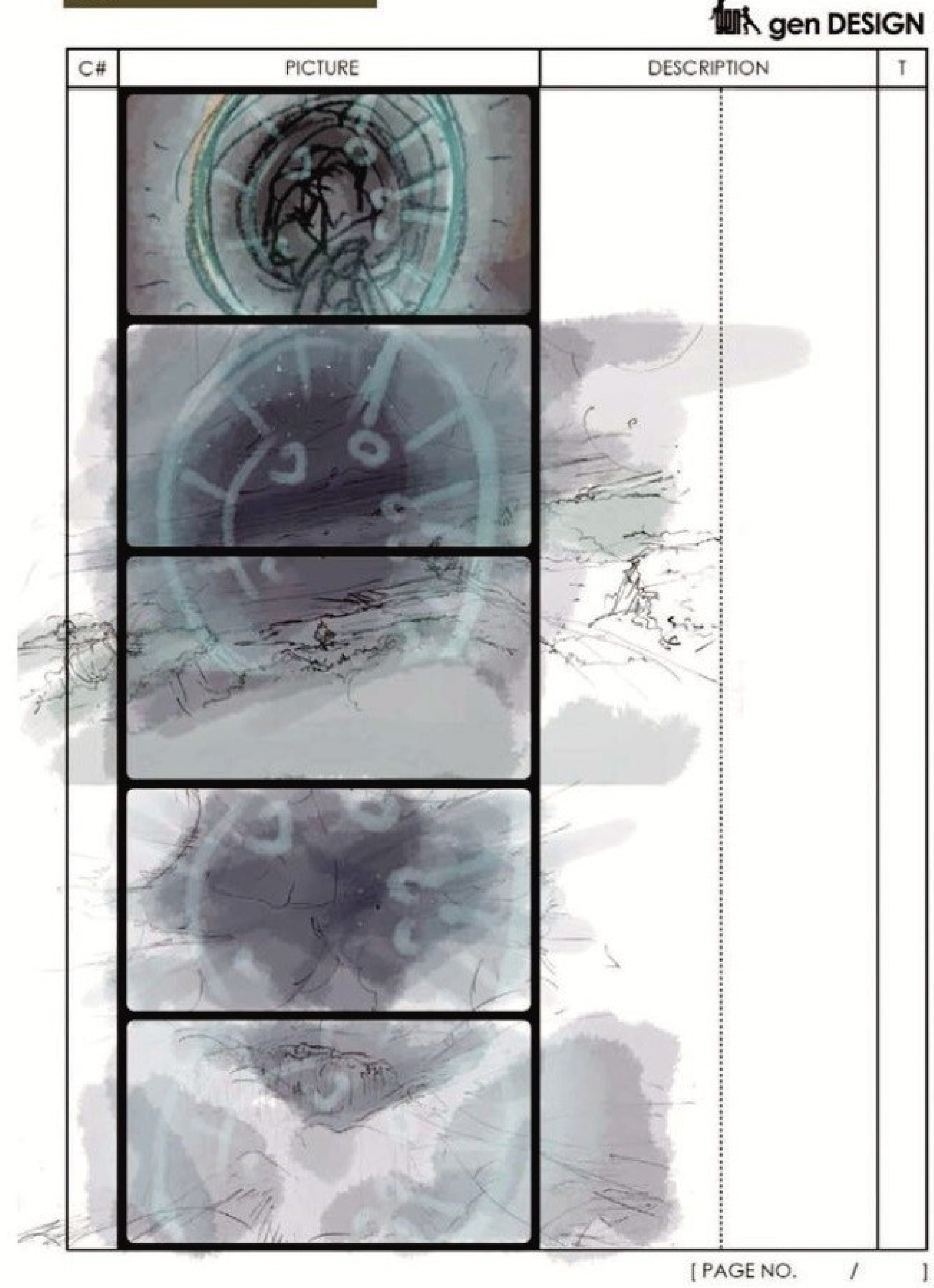
07


gen DESIGN
C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

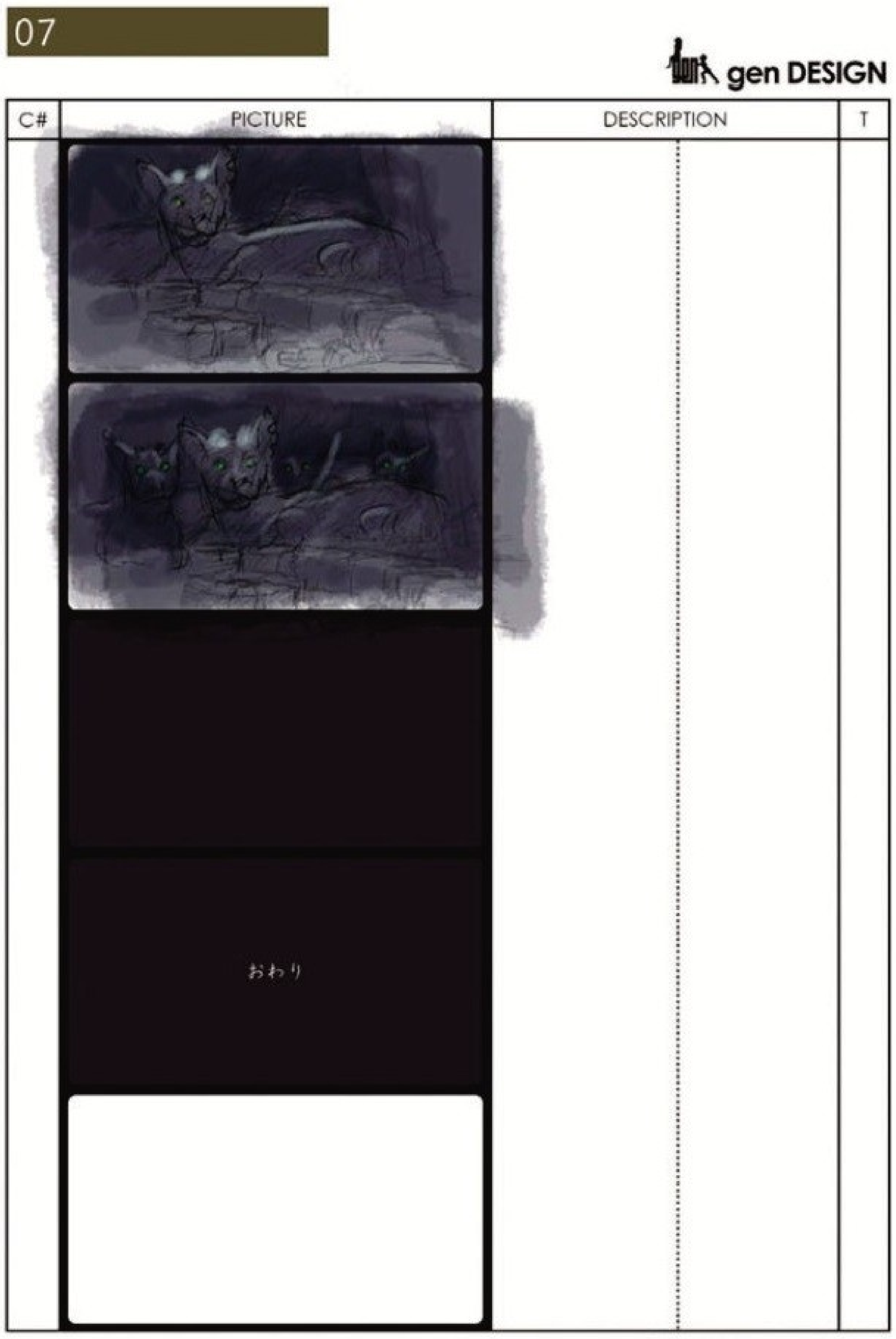
05


C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

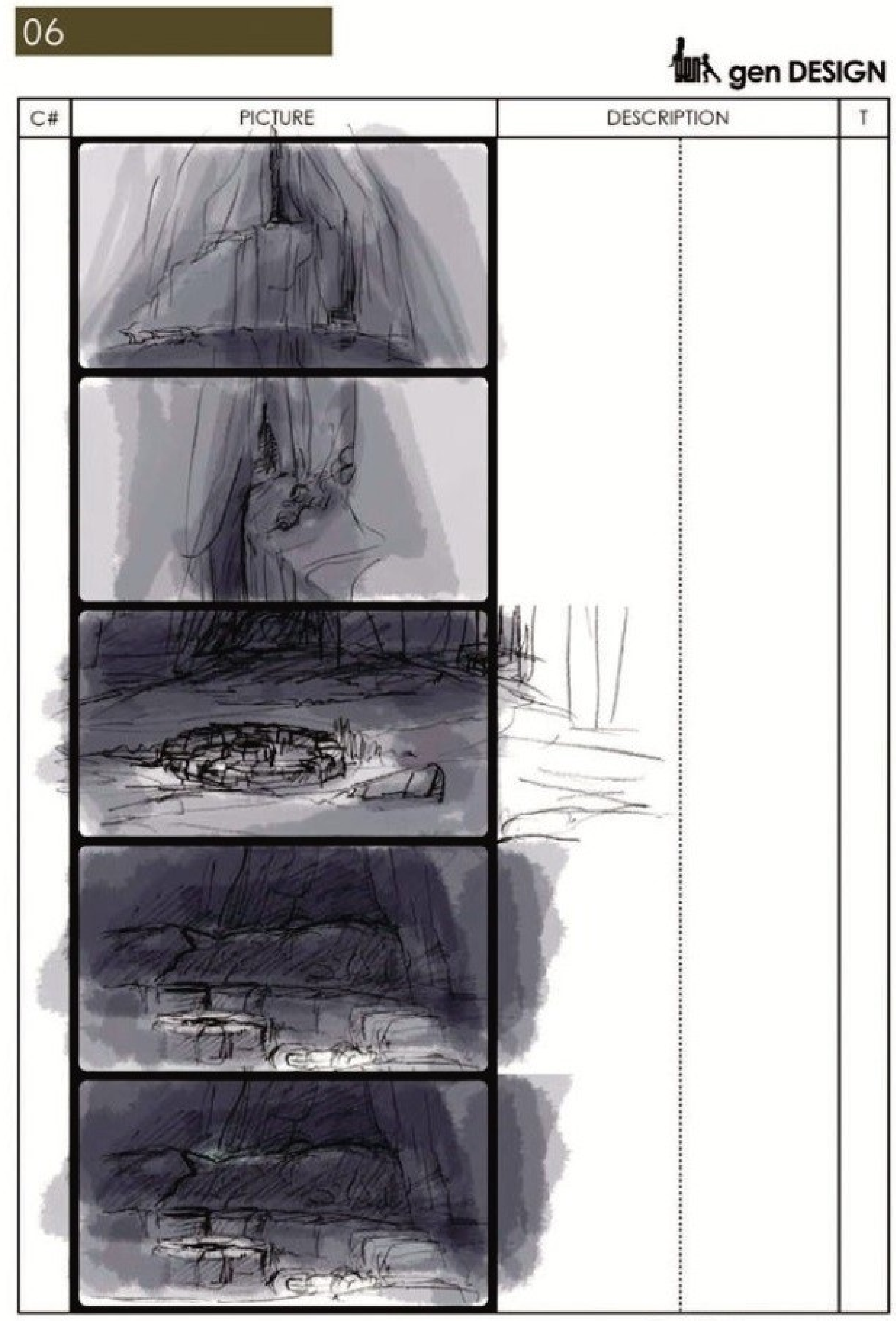
04


C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

07


C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
おわり
[PAGE NO. /]

06


C#
PICTURE
DESCRIPTION
T
[PAGE NO. /]

02



エンディング

01

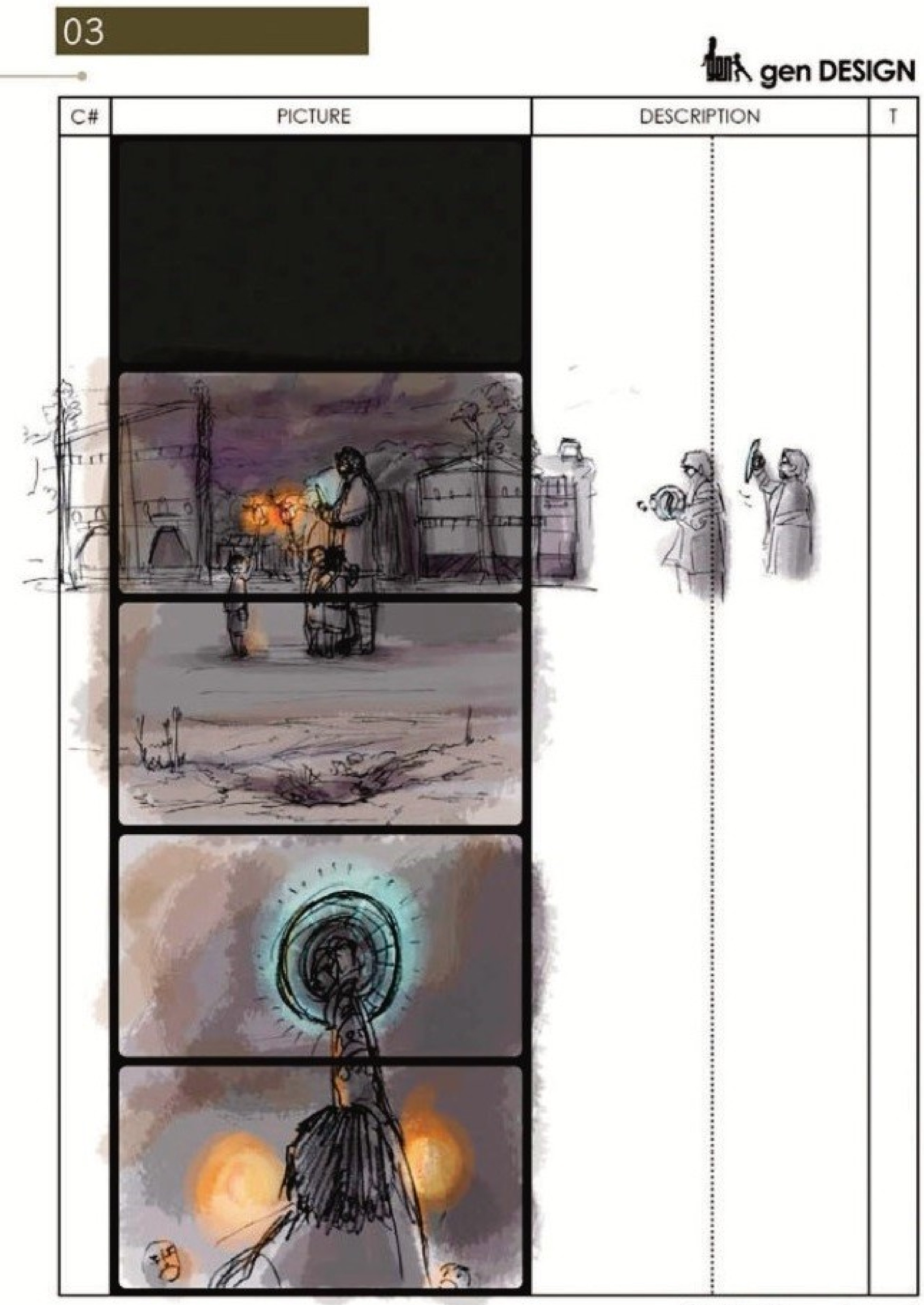


古びた鏡を掲げる



地面に埋もれた古い鏡。身体に黒い文様がある精悍（せいかん）な男性は、夜空へ向けてその鏡を掲げた。鏡から発せられた光は、はるか遠く、トリコと出会ったあの場所までも届いていく。

03



Chapter 4

上田文人のこと

『人喰いの大鷲トリコ』の開発を終え、次回作への準備に取り組んでいる上田氏。本章では、名作を世に送り出してきた上田氏がいま考えていること、そしてこれからのゲームに期待していることなどから、その人物像について迫っていきたい。

トリコといまのあいだの話

～『人喰いの大鷲トリコ』発売から「現在」までのこと～

――『人喰いの大鷲トリコ』は、巨大なプロジェクターを利用したPR施策も印象的でした。

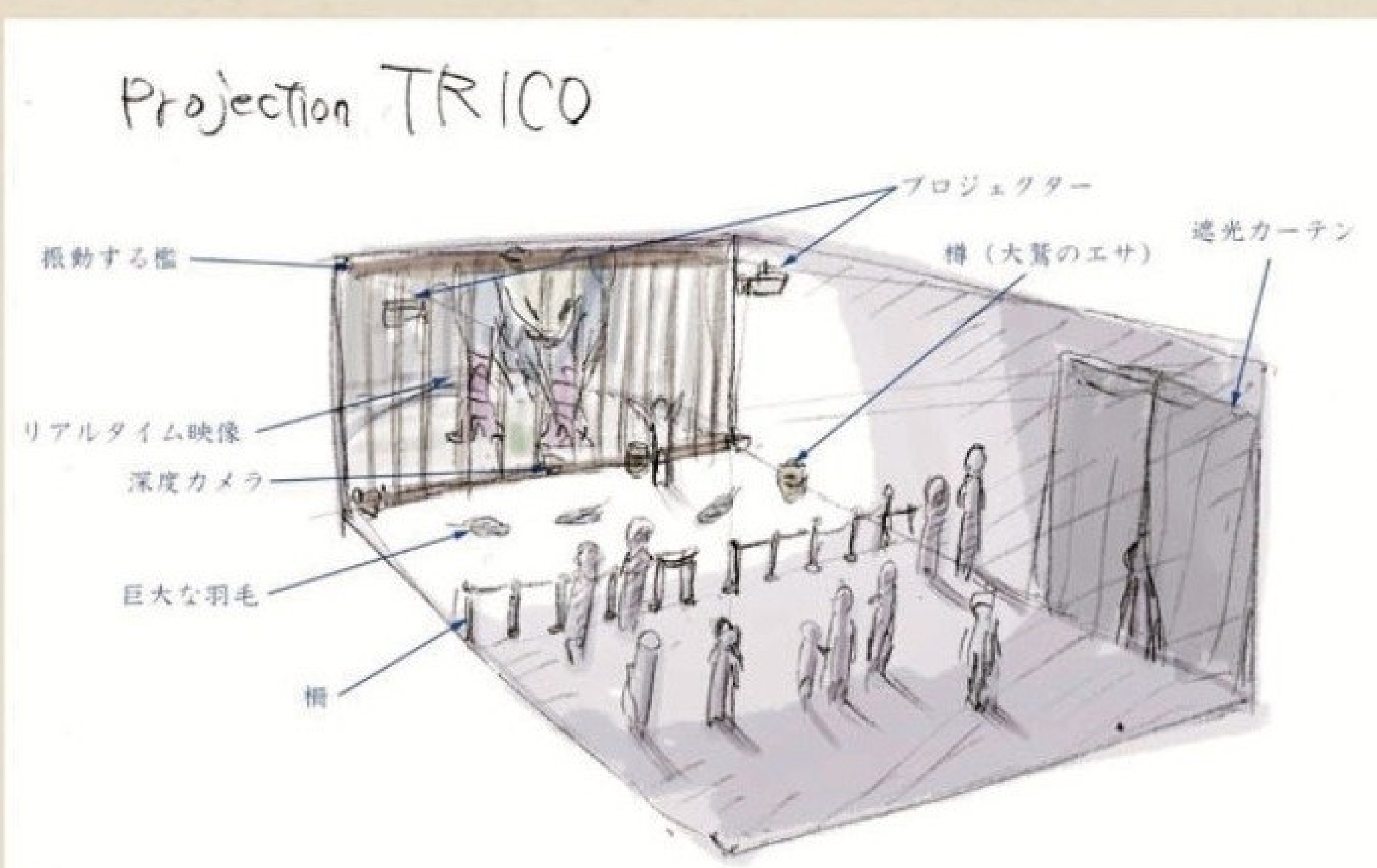
『人喰いの大鷲トリコ』のPRについて考えていた時、思いついたのがインタラクティブアート（観賞者の参加を前提とした芸術表現）をモチーフにすることでした。まず「実物大のトリコと触れ合えたらどうだろう？」という考えが生まれましたが、実物大トリコを作ることは可能かもしれないが、動かせるトリコを作るのは予算的に厳しいだろう、ということで、プロジェクターで大きく映せばそれに近いことができるかも？　というアイデアから、最終的にはプロジェクターと各種センサーを使用して、スクリーン前の人物が実物大トリコとのコミュニケーションを体験できる「プロジェクション・トリコ」を制作することができました。トリコはリアルタイムで動いているので、観賞者の状況さえ入力できれば、ゲーム内のトリコとほぼ同じリアクションを取らせることができます。そのため、PR専用のトリコを作る必要はなく、ゲーム内のトリコをそのまま流用できる、というのもアイデアとしてよかったと思っています。

――北欧の陶芸家、リサ・ラーソンさんとのコラボレーションにも驚かされました。

当時のプロモーション案として、トリコをフィギュア化する話が上がったのですが、ありがちな樹脂フィギュアには個人的にそこまで魅力を感じませんでした。それならいっそ、陶器で作るのはどうか？　と提案したのがリサ・ラーソンさんにお願いするきっかけになりました。個人的にリサ・ラーソンさんの陶器のファンで、いくつか動物陶器も持っていました。あまり期待せずにリサ・ラーソンさんの名前を挙げたのですが、実際にSIEからリサ・ラーソンさんへフィギュア化の件を提案してもらったところ、意外にも快諾いただけました。

――『人喰いの大鷲トリコ』を制作していたころから現在を比較してみると、どのような変化があると感じられていますか？

自分自身はあまり変わっていないと思いますが、ビデオゲームの置かれた状況や、産業としてのポジションは大きく変わってきたと感じます。本書のような書籍が出ることもそうですし、ビデオゲームが創作作品として広く認められつつある。数十年前、ゲーム開発は情熱や信念のあるものだけに委ねられ、極端に属人性の高い状況でしたが、職種が細分化されていった結果、今やゲーム産業はとても安定したものになりました。



「プロジェクション・トリコ」のために、上田氏が描いた解説用のイラスト。タルは実際の展示でも配置され、持ちあげるとトリコが反応する仕組みだった。



『人喰いの大鷲トリコ』発売時に制作されたフィギュアやTシャツのデザイン案。ディフォルメされたトリコや少年の姿が描かれている。

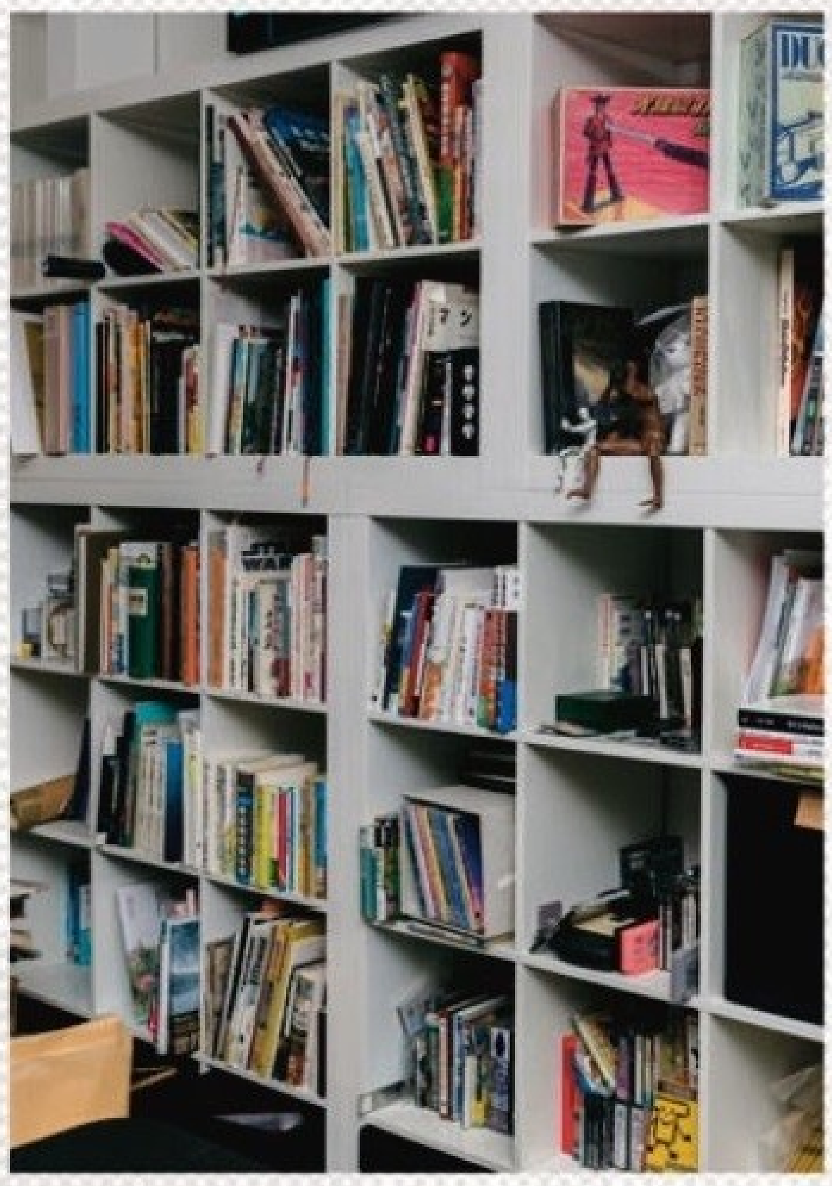
芸術・アート

日本では「アート」という言葉の定義が曖昧だと感じています。同じように定義が曖昧な「ゲーム性」という言葉の置かれている状況に近いかもしれません。

語るポジションによっても、「芸術」や「アート」の定義は変わるのでしょう。自分自身、学生時代に現代アートをやっていたころと、ゲームデザイナーになってからでは定義が違いますから。ビデオゲームはやはり商業なので、商業サイドから「アート」の必要性は何かと考えた結果、見つけた答えとしては、「消費への耐性を上げるための要素」という表現がしっくりきます。

資料

資料としては、描線がうまい人の画集を見て、自身を調子に乗せます。また、PinterestやYouTubeも使います。



音楽

音楽の力に対してライバル視している面があります。また、子どものころ少しだけピアノを習っていたのですが、幼いころの高熱で片耳が聞こえなかったりすることもあり、音楽的な素養もないことから苦手意識があります。

ゲームコレクション

一ゲームプレイヤーだった頃の気持ちを再確認したり、思い出したりするためのゲームコレクションです。



仕事机

コピー用紙は、ラフスケッチのために使います。イラストを描いたらスキャンしてパソコンに取り込み、コントラスト調整やレイヤー分けして彩色やレイアウト調整をします。彩色は液晶タブレットを使いますね。最近ではいつも机の上に置いてあります。





「いま」の上田文人をかたち作るものたち

上田氏がディレクションやデザイン、イラストレーションといった作業をする際、その傍らには制作の助けや意欲の向上につながるものなど、さまざまなアイテムがあった。数あるアイテムの中から、「いま」現在の上田氏が特に大切にしているものを選んで語っていただいた。

映画館

映画館には昔からよく行きます。エンターテインメントに本気、というイメージがありますね。映画館はエンターテインメントのためだけに存在する場所ですが、アウェイではなくホームな感じがします。ゲームショップ以上にホーム感があります。

格闘技

自分がもともと空手をやっていたこともあって格闘技が好きです。

3Dプリンター

短期間で形になり、完成できる3Dプリンターやレーザーカッターをよく使います。ビデオゲームはどうしても制作期間が長いので、短期スパンで完成を体験できるものに飢えているのかもしれません。



生き物

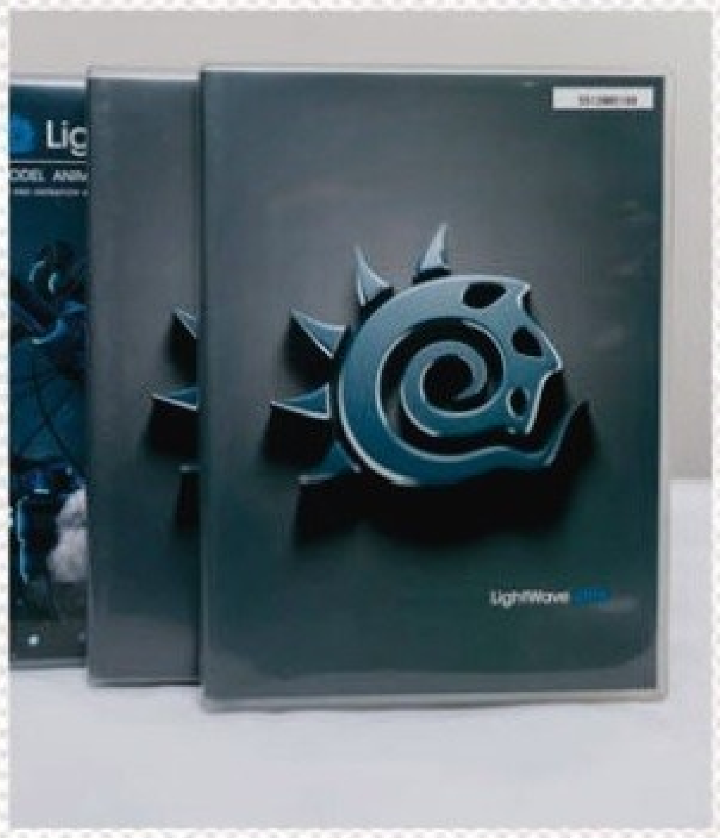
物心ついたころから大型犬が身近にいて頼もしい存在でした。出産直後に亡くなってしまったのですが、7～9匹くらいの生まれたばかりの子犬を、母と懸命に育てた覚えがあります。

また、自分が寝ている布団の中でネコが出産したこともありました。

七つ道具

それらしいアイテムを挙げたいところですが、やはりLightWave3Dと、Photoshopなどのデジタルツールを挙げざるを得ないです。アナログ素材を使っていたら、そこまで自分は開花できなかったと思います。

指示書などのラフスケッチは、Windows標準のSnipping Toolを使っているのですが、線の書き味が良く気に入っています。デジタルツールを使うことにより、「一筆入魂」の精度や覚悟ではなく、イテレーション（短期間で何度も繰り返すこと）で勝負できる。だからこそ、現在の自分があると思っています。



ゲームの開発を始めたころから現在までを振り返って思うこと

——『ICO』の発売から約20年がたちましたが、この20年で開発についての捉え方に変化はありましたか？

『ICO』は自分が初めてゲームデザインとディレクションをしたタイトルですが、当初ゲーム開発というものは常に完璧を目指すものだと思っていました。他の有名なゲーム作品などが、すべてにおいて作者の意図通りになっていると思っていたのです。

——たしかに遊ぶ側は、ゲームの仕様などが必然的にそうなっていると思いがちかもしれません。

自分もそうでした。でも実際にゲームを作ってみると、それなりに完璧を目指したつもりでも、どうしても妥協したり、許容したりするしかなかった部分がありました。その経験から、他のゲームも、スケジュールや技術的なものなど、さまざまな制限の中で仕方なくそうなっている部分が多いのだと気づいて。作り手の裏話じゃないですが、こういった本音みたいなところは実際に作ってみて知ったことです。自分がこうしたいと思ったものでも、必ず実現できるとは限らない。それはゲームに限らず、その時のタイミングだったり、周囲の状況だったり、そういうものに左右されるところが大きい。『ICO』を作ったあとは、ゲーム制作にそういった制限が存在するのは仕方がないものだと理解できました。

——3作品にわたってデザイン、ディレクション、ストーリー制作といった幅広い制作範囲を担当されてきましたが、それはなぜでしょうか？

ゲームディレクターは、クオリティーに対して責任を持つ立場として、ストーリーを考え、それに合わせて絵を描き、プログラムを組むための設計図や仕様書を作って当然、と認識していたのです。一部分であっても、すべて人にまかせてしまうとクオリティーに対して責任を持てなくなってしまうと考えていたわけですね。『ICO』を制作していたころは、まだゲーム開発が完全に分業化される前で、スタッフが少なかったこともあり、とにかくできる範囲のことをすべてやっていました。

——自身で描かれた絵コンテなど、実際に手掛けてきたクリエイティブを振り返ると、どのような思いがありますか？

クリエイティブの中でも、とくに苦手意識のある絵コンテ制作の苦労話になってしまうのですが……絵コンテは、本当は描きたくないけど描かざるを得ないという状況なんです。「これくらいまでなら描けるだろう」と想像しながら作業を行い、実際に描いてみるとそこまでは届かなくて……がっかりしてしまうので。『ICO』のころは、絵コンテ用紙にひとコマずつ描いていたのですが、そうするとあまり上手じゃないことを実感したり、アングルがいまいちだと思ったりして、筆が進まない。ですので、今はコピー用紙に気楽に何点か描いて、一番良くできたやつを切り抜いて絵コンテに当てては





上田文人と「これから」の話



長きにわたってゲーム業界に身を置き、さまざまな試行錯誤を繰り返しながら名作を世に送り出してきた上田氏。これまでに体験したことや感じたことを振り返りながら、未来のゲーム論や今後の展望など「これから」のことについてお聞きした。

——『ワンダと巨像』や『人喰いの大鷲トリコ』は、それとはまた違ったものになっていった、と。

　はい、『ワンダと巨像』では、意味のないもの、必要のないものを極力排除しようと考えていました。しがみついてよじ登る、という他のゲームではやっていないメカニクスを最初に思い描いて、それを実現するために最適なビジュアルは何だろうと考え、巨像や風景のデザインができあがったので、そういう意味では『ICO』とは逆だったかなと思います。

長きにわたってゲーム業界を見つめ続けてきたからこその思い

——長い期間、ゲームの開発に携わっておられますが、コツのようなものはありますか？

　どうしても毎日の作業に飽きてしまいますし、どちらかというと自分はデザイン系の人間なので、物語を考えるということには照れがあります。ですので、「創作は素晴らしいものなんだ」といつも感じ続けられるようにするために、感動したり尊敬したりできる作品を探しに行くことが多いです。ゲームに限らず、たとえば映画などの誰かが作ったものに触れて感動することで、「創作は素晴らしい」と感じられると、自分のエネルギーにもなります。

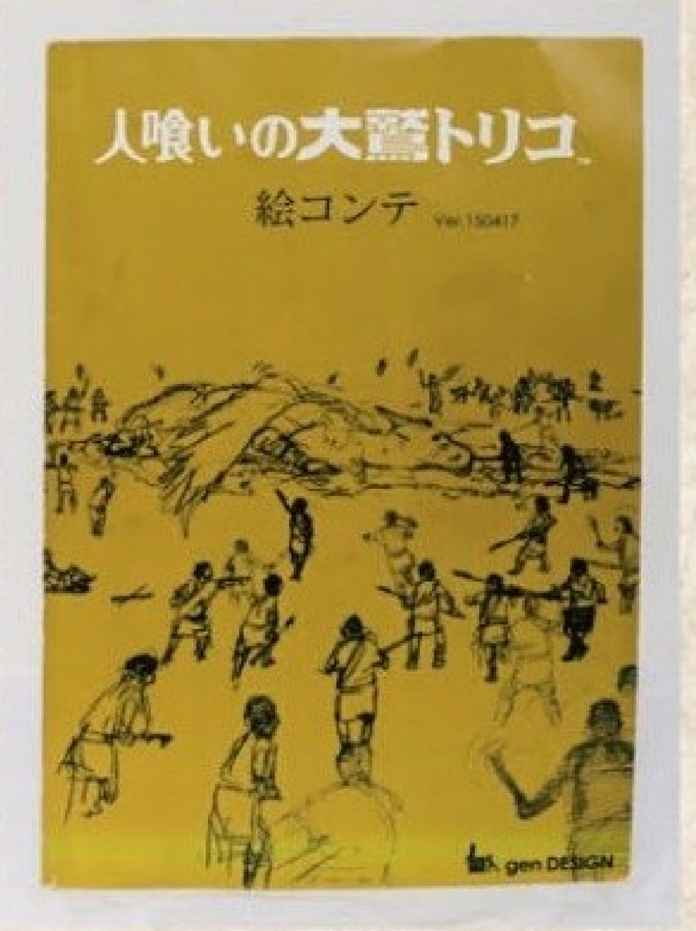
——多くの優れた創作物によって長期間のゲーム制作が支えられている、ということなのですね。

　今は世の中にいろいろなエンタメがありますが、実際、素晴らしいゲームを体験すると、「こういうものを作りたい」とか「負けないようにがんばろう」という気持ちになれます。同時に、いい映画やゲームなどが公開されて、多くの人が高く評価したり感動したりしているのを見ると、「くやしい」という気持ちも生まれます。自分には、ゲームを世に送り出す環境があるわけですから、なおさら強く感じます。

——ゲーム制作に関しては技術面も大きく変わってきたと思うのですが、それについてはどうお考えですか？

　ビデオゲームの技術というものは、現時点でかなり成熟してきていると思います。そのため、最新の技術がゲームの売りになったり、制作時のエネルギーになったりするかというと、







めていくようにしています。自分はそういうタイプなんでしょうね。画用紙とか、専用の紙に描くというのが苦手なんです。

——ムービーの多いゲームでは、カットシーン用の絵コンテが大量に必要になるので専任の担当者がいたり、外部にお願いしたりすることもありますよね。分業を意識されることはなかったのですか？

自分が作っているゲームはカットシーンがオープニングとエンディングくらいで数が少ないので、合間にちょっと描くくらいで作業時間は足りているという状況でした。オープニングもエンディングもとても重要なパートですし、苦手ではありますけど誰かにおまかせするのも難しいと思って、ずっと自分で描いています。

自分が描いている絵コンテは、ゲームを制作する際に、ゲーム内のデータをいかに使い回すか、いかに余計なものを撮らないカメラアングルにするかなどを考慮した上で、きちんと世界を感じさせられるように意識しています。モーションも、自分はもともとアニメーターだったので、作るのに時間がかかるような動きは絵コンテの時点でできるだけ省いて、費用対効果が高いものを厳選して組み合わせるようにしています。

カットシーンとゲームプレイが密接につながるように、うまく混ざり合うように作りたいという考えがあります。そこの違和感をできるだけなくそうという気持ちもあるので、それもまた、自分で絵コンテを描くことの理由でもあります。

——なるほど。ちなみに、作品をひとつ作り終えてから次の作品の開発に移る際に、スタンスが大きく変わるようなことはありましたか？

ゲーム制作に携わり始めたころは、今よりも感覚的に作っていたかなと思います。１作目の『ＩＣＯ』の時は、自分が表現したいビジュアルやシチュエーションなど、そういったものをメインに企画を考えていましたが、『ワンダと巨像』『人喰いの大鷲トリコ』では、もっと機能寄りに考えてきたと思います。

たとえば、『ＩＣＯ』には、ゲーム的に意味のない場所やステージがありますが、あまり機能的になりすぎないようにしたかったためです。好みのビジュアルを表現するために、どういったメカニクスを用意すればいいか、と考えていました。



ゲームコンテンツは常に変化し続けていますが、潮流の変化についていこうとは思っていません。というのも、ビデオゲームの黎明期とともに育ってきた自分は、その原体験から逃れることができないと感じていて、それこそが強みだとも思っているからです。自分がいいと思うもの、面白いと感じるものは原体験で培われたもので、それをベースに何かを作っていくことはずっと変わらない。自分が楽しいと思うもの、好奇心や興味を持てるもの、そういったものを基準にゲームを作っていくと思います。







そんな時代ではなくなってきていると感じています。映画や音楽でもそうですが、技術がある程度成熟すると、そこで何を作るのかという勝負になってきます。現在では、すでに映画に使われているフィルムの解像度の高さや、CGそのものが売りになるわけではありません。そうなると、どういった演出で、どういったシナリオで、どういったテーマで、といったところでの勝負になります。ビデオゲームも、ようやくそのような時代になったのだと感じています。

—スマートフォンなど、家庭用ゲーム機以外でゲームを制作することについては、どうお考えになっていますか?

必然性があれば、別の媒体でも作ってみたいとは思っています。コンソール、スマホ、PC問わず、自分たちが作る必要性、作る価値があれば……。今後、何か思いついたコンテンツが、特定のメディアで表現することが最適といった状況になれば、チャレンジするかもしれません。

—制作がデジタルに移行したことの影響は、かなり大きいですか?

デジタルだから何回でもやり直せるということになると、そのやり直した回数の勝負になっていきます。ひとつのトライ、テイクをいかに短くして、何回繰り返すか……ということが、最終的なクオリティーにつながってくる時代になりました。じっくりと考えてから何かをやるというよりは、とにかく一度作ってみて、そこで気づいたことがあれば方向修正を行う。そして、それを何回繰り返すか……なので、速度が重要です。

次回作、そして未来に向けたゲーム論と展望

—次回作はどういったものになりますでしょうか?

これは『ICO』『ワンダと巨像』『人喰いの大鷲トリコ』の企画段階とも同じですが、常に意外性のあるものを目指しています。

—楽しみにしています。ちなみに上田さん自身は、これからのゲームがどのようになっていくとお考えですか?

2005年

5月18日	E3に『ワンダと巨像』の体験版が出展
9月16日	東京ゲームショウ2005に『ワンダと巨像』の試遊版が出展
10月18日	『ワンダと巨像』の北米版が発売 4
10月26日	『ワンダと巨像』の関係者を集めた前夜祭パーティーが開催
10月27日	『ワンダと巨像』の日本版が発売 5
12月7日	サウンドトラック『ワンダと巨像　大地の咆哮』が発売 6

2006年

1月16日	書籍『ワンダと巨像　公式攻略＆設定本　古えの地奇譚』(エンターブレイン編)が発売
3月22日	アメリカ・サンフランシスコで行われたGDCアワードで『ワンダと巨像』がGame of the Yearを含む5部門を受賞 7
3月23日	アメリカ・ラスベガスで行われたDICEアワードで『ワンダと巨像』が2部門を受賞
9月22日	日本ゲーム大賞で『ワンダと巨像』が年間作品部門の優秀賞を受賞

2007年

	『人喰いの大鷲トリコ』の制作を開始

2009年

6月3日	E3で『人喰いの大鷲トリコ(The Last Guardian)』が発表される
9月	東京ゲームショウ2009に『人喰いの大鷲トリコ』が映像出展
9月	CEDECアワードで、『ワンダと巨像』のプログラミングチームがプログラミング・開発環境部門賞を受賞

2011年

9月22日	『ICO』『ワンダと巨像』のPS3リマスター版発売。『ICO』と『ワンダの巨像』、小冊子『神話を紡ぐ。』(BRUTUS編)が同梱されたLimited boxも同時に発売された
9月22日	書籍『ICO 公式ガイドブック』(エンターブレイン編)が発売

2012年

11月15日	米タイム誌が発表した偉大なゲーム100本「オールタイム100ビデオゲーム」に、『ICO』と『ワンダと巨像』が選出

2014年

5月	株式会社genDESIGN(ジェン・デザイン)が設立 8

2015年

6月15日	E3で『人喰いの大鷲トリコ』の映像が公開。プラットフォームがPS3からPS4に変更されると発表される
12月5日	アメリカ・サンフランシスコで行われたPlayStation Experienceに「プロジェクション・トリコ」が初出展

2016年

1月28日	台湾で行われた台北ゲームショウに「プロジェクション・トリコ」が出展
6月17日	E3に「プロジェクション・トリコ」が出展
9月18日	東京ゲームショウ2016に「プロジェクション・トリコ」が出展
12月6日	『人喰いの大鷲トリコ』が全世界で同時発売。初回限定版ボックスには『Fumito Ueda Material Book』(BRUTUS編)が同梱された。また海外では、フィギュアやアートブック付きの「Collector's Edition」も発売された。 9



4



5



6


7



8





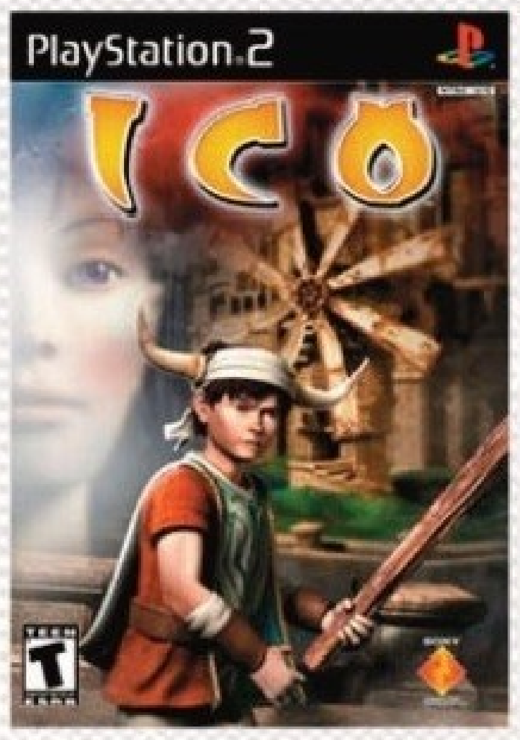
9

「ICO」「ワンダ」「トリコ」の歴史

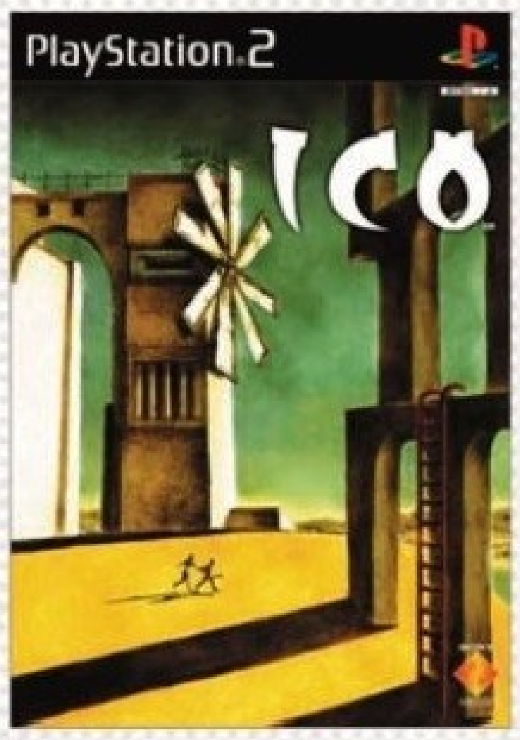
上田氏が手掛けた『ICO』『ワンダと巨像』『人喰いの大鷲トリコ』は、どのようにして作られ、どのようにして世界中の人々に周知されていったのだろうか。制作中の間に起きた、さまざまな出来事を振り返ってみよう。



1997年	
10月	『ICO』の制作が開始(パイロットムービーは1997年以前に制作)。制作からほどなくして、プラットフォームがPS1からPS2に変更される
2000年	
5月	アメリカ・ロサンゼルスで行われたE3に『ICO』が初出展
2001年	
5月	E3に『ICO』がプレイアブル出展
9月26日	『ICO』の北米版が発売 1
10月12日	幕張メッセで行われた東京ゲームショウ2001秋に『ICO』がプレイアブル出展
11月5日	国内にて『ICO』のメディア向け完成披露パーティーが開催
12月6日	『ICO』の日本版が発売 2
2002年	
2月1日	書籍『ICO 公式ガイドブック』(ソフトバンククリエイティブ編)が発売
2月20日	サウンドトラック『ICO ～霧の中の旋律～』が発売 3
2月28日	アメリカ・ラスベガスで行われたAIASアワード(現在のDICEアワード)で『ICO』が2部門を受賞
3月20日	『ICO』の欧州版が発売
3月21日	アメリカ・サンフランシスコで行われたGDCアワードで『ICO』が3部門を受賞
5月	小説『ICO -霧の城-』(宮部みゆき著)が週刊現代で連載スタート
6月	2作目の仮称が『NICO』と定まり、試作を開始
8月30日	イギリス・ロンドンで行われたECTSアワードで『ICO』が1部門を受賞
10月29日	CESAゲームアワード(現在の日本ゲーム大賞)で『ICO』が特別賞を受賞
2004年	
6月16日	書籍『ICO -霧の城-』(宮部みゆき著)が講談社より発売
8月	『NICO』と呼ばれていた2作目のタイトルが『ワンダと巨像』に決定
9月10日	メディア向け『ワンダと巨像』制作発表会が開催



1

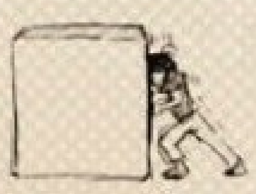


2



3

『ICO』20thによせて　クリエイターコメント



米津玄師

音楽家

『ICO』を初めてプレイした当時わたしはまだ14、5歳の子供でした。
生活に漠然とした違和感を覚えながらそれを言語化することもできない日々を
過ごしていたところに、このイマジネーションそのもののようなゲームと出会いました。

どこの文化圏なのかもいつの時代なのかもわからない世界の中で、
何か特別な思い入れがあるわけでもない少女を、
真っ黒な影から守り通そうとする少年に自分を重ねながら、
これ以上に美しいものなんてそうないよな、
と納得しながらプレイしていたのを憶えています。

大人になって以来じぶんの現実を振り返ってみても、あんなファンタジックな体験は
起こり得なかったし、これからも地味でわい雑な人生が続いていくでしょうが、
いついかなる時も『ICO』の切れ端を生活に感じながら今まで生きてきました。

イコの献身性、ヨルダの寝顔、黒い影の恐ろしさに似たものを現実に見つけ、
この世もまた『ICO』の世界と地続きにあることを知ることができたのです。

このゲームと出会えなかったら、わたしはいまだに漠然とした違和感の中に
閉じこもって空虚な日々を送っていたかもしれません。

2021年12月7日「ICO 20th ANNIVERSARY」お祝いコメントより

2017年

2月23日	アメリカ・サンフランシスコで行われたGDCアワードで『人喰いの大鷲トリコ』が1部門を受賞
3月16日	イタリアで行われたゲームアワードPremio Drago d'Oroで『人喰いの大鷲トリコ』が2部門を受賞。上田文人氏も特別功労賞を受賞した
3月31日	書籍『人喰いの大鷲トリコ　公式攻略＆設定集』(エンターブレイン編)が発売 10
4月7日	英国アカデミー賞のゲーム部門で『人喰いの大鷲トリコ』が1部門を受賞
9月21日	日本ゲーム大賞で『人喰いの大鷲トリコ』が年間作品部門の優秀賞を受賞
12月14日	『人喰いの大鷲トリコ VR DEMO』がリリース

2018年

2月8日	『ワンダと巨像』のPS4リメイク版が発売
3月16日	文化庁メディア芸術祭で『人喰いの大鷲トリコ』が大賞を受賞
12月	スペインのゲームアワードFun and Serious Game Festivalで、『人喰いの大鷲トリコ』がアヴァンギャルド賞を受賞

2021年

12月7日	12月6日に『ICO』(日本版)発売から20周年を迎え、著名人やゲーム開発者から寄せられたコメントが公開された。次のページには、特別に米津玄師氏から贈られた寄稿コメントを掲載している。



10







おわりに

上田氏が語った、制作の最初に自問する「そのゲームを作る必要があるのか、作る意義があるのか」という考え方は、氏が手がけたゲームの魅力を言葉で語ることが極めて難しいことを表している。

つまり、「どこかで遊んだことがある」という既視感のあるものではなく、つねに革新性のある作品を上田氏は生み出し続けているからだ。人はそれまでに見たことがないものに出会ったとき、特別な感情を抱く。類似するゲームがないからこそプレイした人たちの思い出として鮮烈に残り、似たものがないからこそ言葉での説明が難しくなってしまうのだ。

ビデオゲームはよく、ジャンルで語られることがある。“アクションゲーム”、“アドベンチャーゲーム”というカテゴライズとしての括り。区分け、ジャンルで説明することは容易だが、上田氏の作品はそのような言葉で語られるものではないし、形容できるものではない。それは本書をここまで読まれた方には理解していただけたはずだ。

たくさんの「リアリティ」や「実在感」で描かれた世界。説明も指示もなく、言葉が徹底して削ぎ落とされている上田氏のゲーム。モニターの中に映し出される世界は、まるで現実のように、まるで絵画のように、特別な体験をプレイした人に与える。

さらに言えば、上田氏のゲームはいま遊んでも「古臭い」と感じることはない。「ビデオゲームは、テクノロジーと渾然一体となった表現メディアです」という上田氏の発言と矛盾するように感じるかもしれないが、その時代のテクノロジーを単純にゲームのシステムに組み込むのではなく、演出や表現に活かすことで、年月を経ても色褪せないものとなっているのだ。

もしまだ上田氏の手がけたゲームを遊んだことのない人は、お気に入りの飲み物とお菓子を用意し、部屋の電気を消し、コントローラーを握ってテレビの前に座り、ゲームをスタートしてみてほしい。プレイしたあとに誰かに感想を話したくなる、あなたにとって特別なゲームになることを約束しよう。

「上田文人の世界」制作委員会（うえだふみとのせかいせいさくいいんかい）

協力：株式会社ジェン・デザイン　© genDESIGN Co., Ltd. All Right Reserved.
株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント　© 2023 Sony Interactive Entertainment Inc.
小山太輔
豊田恵吾

編集・本文デザイン：下田奈美子　神田奈保子（有限会社東京テキスト）

装丁：中島俊（株式会社CARTA graphics）
撮影：福田俊介

営業：谷健一　北尾扶美枝
制作：武田惟
編集：斎藤岳雄



The World of
Fumito Ueda

ICO
Shadow of the Colossus
The Last Guardian